CPC • AMIGA • ST • C64 • PC • NEC • NINTENDO • SEGA

joystick NUMÉRO 3

NUMÉRO 3 • MARS 1990 • 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES



NOUVEAU
RUBRIQUE
ARCADES

LA LYNX

LES NOUVELLES CARTOUCHES
SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX

83 tests

TENNIS CUP
ROCK STAR
MAUPITI ISLAND
MIDWINTER
TOWER OF BABEL

HARRICANA
UNE COURSE - UN SOFT

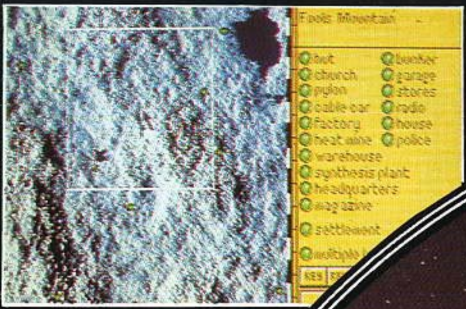
230 VIES INFINIES

SOLUTIONS :
CHAOS STRIKES BACK
SUPER WONDERBOY

GAGNEZ
UN VOYAGE AUX U.S.A.
AVEC ROCK STAR

N° 3 • MARS 1990 • 25F • BELGIQUE: 183 FB • SUISSE: 7,50FS • LUXEMBOURG: 180FL • ISSN 0994-4559

T 2788 - 9002 - 25,00 F



RAINBIRD



LES MAITRES DE LA STRATEGIE



LE JEU D'ACTION AVENTURE

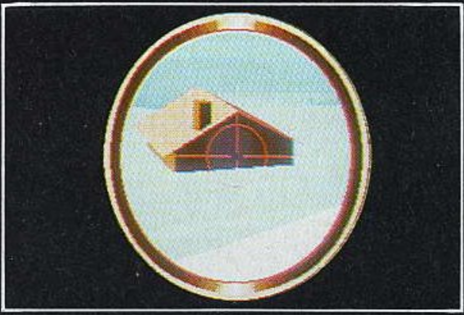
MIDWINTER

DE LA DECENNIE EST ARRIVE

Imaginez un météorite de 30 km de diamètre s'écrasant sur notre planète! Imaginez une nouvelle période glaciare! Il ne reste qu'un refuge: une île, convoitée par toutes sortes d'envahisseurs. C'est à vous de créer l'histoire de cette île . . . Midwinter est une superbe création Rainbird, d'un concept extrêmement original, qui lance des techniques révolutionnaires jamais vues sur votre ordinateur.

Le scénario est réaliste au plus haut point, à vous donc d'affronter cet hiver éternel. Avec un groupe de pionniers vous devrez coloniser l'île de Midwinter, un terrain de 250,000 km², qui est sous la menace d'envahisseurs ayant l'intention de saisir votre sanctuaire.

Midwinter mêle action et stratégie d'une façon inégalée à ce jour, avec un graphisme en 3D calculée absolument superbe. Vous contrôlez 32 personnages, chacun ayant leurs qualités, leurs dons et leurs défauts. Vous pouvez traquer les mouvements ennemis et faire des plans de bataille en utilisant la carte incroyablement détaillée.

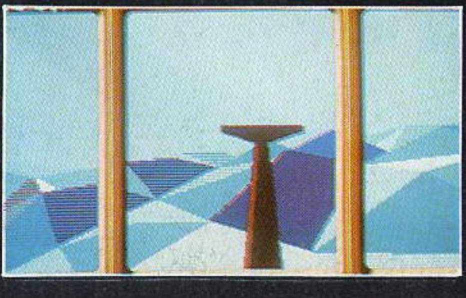




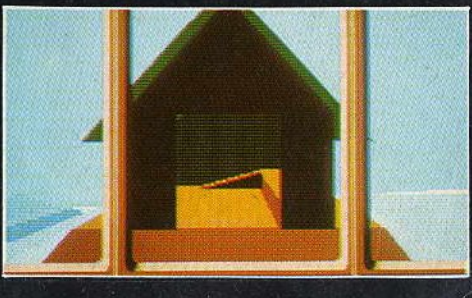


Pour défendre votre île et combattre aux points stratégiques, vous pouvez vous déplacer en ski, faire du deltaplane, du buggy des neiges, du téléphérique, canarder les ennemis et saboter leurs installations. Il n'y a pas de chemin facile pour gagner, mais il s'agit de votre vie et vous trouverez des ressources en vous que vous ne soupçonniez même pas.

Midwinter est le jeu le plus complet ayant jamais existé, il a été créé pour votre plaisir. Soyez préparé à une rude et excitante bataille contre les éléments.

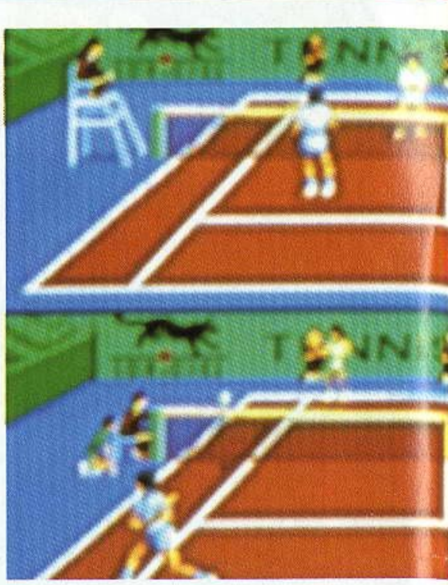




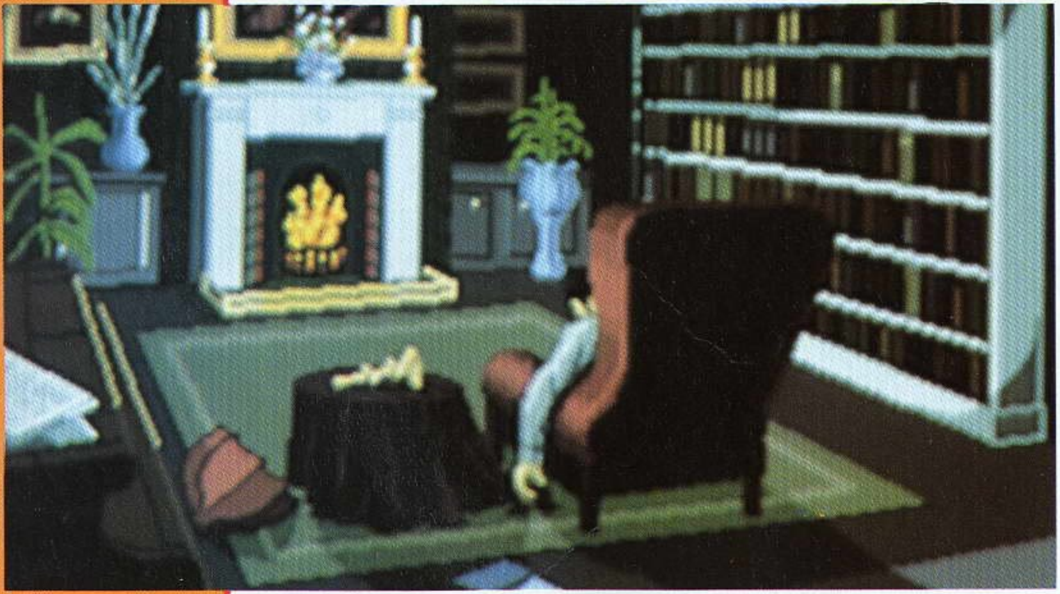


N°3

somm



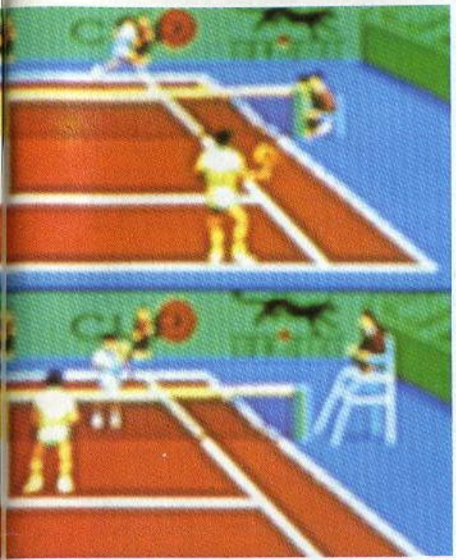
Tennis Cup



Cluedo.

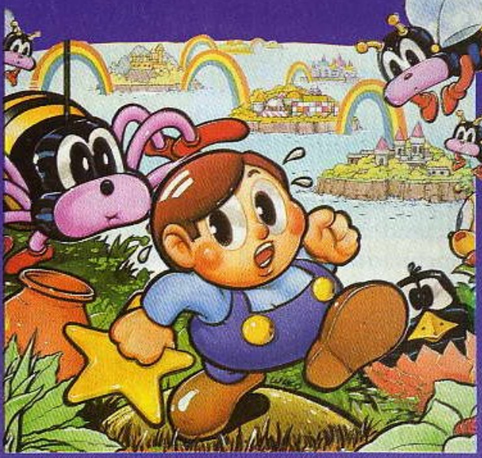


naire





JOYSTICK: 53 Avenue Gambetta 92400 Courbevoie La Défense, Tel (1) 47 89 59 54 Telefax : (1) 43 33 03 23.
JOYSTICK est une publication mensuelle éditée par LE GROUPE SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, Tel (1) 42 96 55 59. • SERVICE TELEMATIQUE: 3615 JOYSTICK . SYSANIM : LAURENT • CENTRE SERVEUR: Azursoft
DIRECTEUR DE LA PUBLICATION: Marc ANDERSEN • ***REDACTEUR EN CHEF:*** Henri LEGOY • ***REDACTEUR EN CHEF ADJOINT:*** Michel DESANGLES • MANAGER et COORDINATION : Elisabeth SUTTON• MAQUETTE: Francois PLASSAT • DIRECTION ARTISTIQUE: Pixel Press Studio • ILLUSTRATEURS: Bruno BELLAMY/Yacine • PUBLICITE: Marc ANDERSEN, Isabelle WEILL
REASSORT des anciens n° et ABONNEMENT : (1) 42 96 55 59 Huguette UZAN
DIRECTEUR DES VENTES: Promevente-Michel IATCA: 45 23 25 60) Terminal: EB6
PHOTOGRAVURE: Efa • IMPRIMEUR: J.L. SA Sima Torcy • DISTRIBUTION: Transports Presse • Commission paritaire n° 70725 ISSN 0994-4559 Dépôt légal à parution
TIRAGE DE CE NUMERO: 90000 exemplaires



E DITO

Ce mois-ci, il n'y a pas d'édito. A la place, on vous a mis un schnorkel.

SCHNORKEL

Bonjour, et bienvenue au Schnorkel. C'est une nouvelle rubrique que l'on met au début d'un journal et qui permet de présenter brièvement le contenu, en soulignant les rubriques importantes, et en annonçant les intentions de la rédaction. Tout bien réfléchi, ça ressemble quand même drôlement à un édito. Allez, inutile de se cacher la vérité plus longtemps, c'en est un.

EDITO

Bonjour, et bienvenue dans l'édito, oh, oh, hisse et ho. Le journal que vous tenez entre les mains est le meilleur du monde, toutes catégories confondues. La preuve: c'est le seul qui contienne un Top Ten, recensant les meilleurs jeux du mois, en tenant compte des notes données par tous les magazines européens. C'est le seul à vous proposer une rubrique sur les jeux d'arcade aussi bien faite. En plus, on l'inaugure avec le Salon des Jeux d'Arcade, le top des tops. C'est aussi le seul à vous proposer une rubrique qui s'appelle Recto Verso et qui traite de tout ce que vous ratez lorsque vous finissez un jeu en deux heures.

C'est aussi le seul à tenir compte de votre opinion: outre la rubrique Jeux d'Arcade que vous nous avez demandé à cor et à cri, vous vouliez une note supplémentaire dans les tests. C'est trop tard pour ce mois-ci, mais dès le mois prochain, on rajoute un truc génial dont je ne vous dis rien pour l'instant, parce que les espions des journaux du monde entier essayent de nous copier, alors faut pas déconner. On va pas leur livrer toutes nos bonnes idées sur un plateau.

Vous trouverez les résultats des concours et du sondage du numéro un, page 12. Non, page 27. Pardon, 53. Je ne sais pas. Cherchez. D'ailleurs, en feuilletant, vous trouverez encore deux nouveaux concours, d'Infomédia et d'Accolade respectivement. Ca n'arrête pas.

Pas de «More de rire» ce mois-ci, pour des raisons de place. Alors qu'il y a 150 pages! Vous allez nous prendre pour des bavards. C'est vrai. Mais on ne se refait pas.

courrier

Commençons cette rubrique courrier par une remarque d'ordre général. Ne nous demandez pas si on peut brancher une imprimante Amstrad 2160 sur un Amiga 500, si le STE possède un blitter, si le disque du CPC 464 fonctionne en lecteur externe sur 6128. Nous ne pouvons pas vous répondre individuellement, et de plus, ça n'est pas notre rôle! Vous imaginez un peu la tête des mecs de Télé 7 Jours ou Télé Poche s'ils recevaient des lettres du style: "Je ne capte pas bien la 3, j'ai des rayures sur mon poste..."? Le mieux à faire lorsque vous avez une question technique, c'est de demander à votre revendeur, qui est là pour ça et qui se fera d'autant plus une joie de vous répondre qu'en général une vente découle de la réponse. Merci.

■ Les trucs que vous publiez sont bons, mais il n'y a pas assez d'astuces pour les jeux anciens qui restent impossibles à finir.

Patrick Giorgian

Mais si, il y a des astuces pour les anciens jeux: dans les anciens numéros! Rappelons que nous avons imprimé une liste de toutes les bidouilles, pokes, plans, astuces, soluces et cheat modes passé dans Joystick depuis plus d'un an. Il vous suffit de nous envoyer une enveloppe timbrée avec votre nom et votre adresse et nous vous renverrons cette liste par retour du courrier.

■ La fin de l'article de J.M. Destroy sur la NEC m'a fait marrer: "Alors, ST, Amiga ou NEC? Le choix n'est que trop simple et tourne forcément à l'avantage de la NEC PC Engine". Comment peut-on dire cela! La console NEC est une bien belle machine mais elle n'est destinée (en grande partie) qu'aux jeux d'action. Les simulateurs, les jeux d'aventure et surtout la programmation, les applications personnelles, le dessin, la musique, le traitement de textes sont impossible à pratiquer sur console, alors que l'ordinateur, par contre, peut a priori faire tout!

(Tu as oublié ton nom!)

Eh, oh, c'est de la manipulation! Relis les quelques phrases qui précèdent celle que tu cites: "Si vous voulez vous prendre la tête sur un bon jeu de tir, si vous n'êtes pas passionné de jeux d'aventures en texte, de tableurs, d'utilitaires ou de programmation, [...] alors oui, la NEC est pour vous". Il est vrai que les consoles ne peuvent pas tout faire. En revanche, elles coûtent très nettement moins cher qu'un ordinateur et sont d'une utilisation infiniment plus simple... De toute évidence, si tu as besoin d'un ordinateur pour travailler, il ne faut pas hésiter. Mais si tu n'allumes jamais ton ordinateur pour autre chose que pour jouer, autant prendre une console, car elle sait faire ça bien mieux que nos micros!

■ Voici une lettre de suggestions complétant le sondage concernant votre nouvelle formule de Joystick.
News: il faudrait les séparer un peu plus; il ne faudrait pas mélanger un nouveau jeu et un nouveau livre sur la même page, mais au contraire grouper les jeux, les livres, etc, quitte à faire de nouvelles rubriques.
Previews: enlevez le mot "standard" (exemple: pour Standard Amiga, gardez juste Amiga).
Courrier des lecteurs: trop court, les lecteurs vous envoient quand même plus de lettres que ça!
More de rire: les blagues ne sont pas toujours terribles.
Miroir aux illusions: séparez le texte par un intertitre entre chaque paragraphe.
Tests: ne copiez pas sur certains magazines avec vos pourcentages à la c... Je ne citerai aucun nom, suivez mon regard. Il faut mettre, à la place de ces pourcentages, des notes sur 20 comme pour les graphismes, le son et l'animation. Je n'aime pas les pourcentages: ça fait sondage et c'est toujours un nombre trop précis. Dans vos notes, il faudrait mettre un "s" à la fin de "Graphisme".
Brik à Braque: il faudrait mettre le prix de tous les produits. Les distributeurs mettent longtemps à répondre - voire ne répondent pas du tout - quand on leur écrit.
C'est super, les concours! J'espère qu'il y en aura au moins un par numéro.

(Pas de nom non plus)

***Soyez sympas, mettez votre nom. Ca évitera de mélanger les bafouilles. Bon... Tu es plutôt du genre exigeant, hein? Allons-y, commentaire point par point.
Nous allons continuer à mélanger les news, autant te prévenir tout de suite. Pour plusieurs raisons: d'abord, il faut équilibrer les photos pour que le journal soit joli. Ensuite, si on groupe tous les bouquins sur une seule page, tu ne liras pas cette page sous prétexte que les bouquins ne t'intéressent pas. Alors que dans le tas, il y en a sûrement qui peuvent te brancher! Pour les previews: tu prends du Typex et tu repeins le mot "Standard" en blanc. Parce que nous, ça nous paraît assez logique, lors qu'on dit "Ca sort sur quel standard?" de répondre "Standard Amiga".
Pour le courrier des lecteurs, il est vrai qu'on pourrait en faire 20 pages, mais cela serait au détriment du reste du journal. Et on ne peut pas répondre à des questions techniques trop pointues, qui représentent quand même une bonne partie du courrier. Reste les lettres des râleurs dans ton genre, qui sont - il est vrai - les plus intéressantes. Pour More de rire: les blagues qui te font rire sont au premier degré. Les autres sont au second degré. Relis-les, maintenant que tu as le mode d'emploi.
Pour le Miroir aux Illusions, d'accord. Tu vois, que tu as bien fait d'écrire! Pour les tests, si le pourcentage ressemble à un sondage, c'est que c'en est bien souvent un. Les testeurs se croisent dans la salle de rédaction et échangent leurs avis: "Moi, je lui donne 18 sur 20". "Moi, 17 seulement". Un troisième: "Moi, 15". Résultat: 16,66 sur 20. Ca bave, non? Autant noter sur 100. Et puis si tu n'aimes pas ça, tu divises par 5 et tu obtiens la note sur 20. On ferait n'importe quoi pour faire plaisir au lecteur. Quant à ton histoire de "s" à la fin du mot "graphisme", il peut aussi bien s'appliquer au son (le son étant l'ensemble des sons) et à l'animation (qui est l'ensemble des animations). Le graphisme est donc l'ensemble des graphismes! CQFD!
Pour la Rue Brik à Braque, il arrive souvent que les produits dont nous parlons ne soient pas encore sortis et n'aient pas de prix défini. Nous nous efforçons de le spécifier lorsque nous le connaissons. Ceci dit, tu auras plus de résultat en appelant les distributeurs qu'en les contactant par courrier. Ils sont comme tout le monde, débordés. Et ils parent au plus urgent: le téléphone. Finalement, tu pourras remarquer qu'il y a toujours plusieurs concours par numéro. Et beaucoup de gagnants! Ne désespérez pas, votre tour viendra...***

■ Etant un passionné de jeux d'aventure, je recherche désespérement deux jeux: Invitation et Le Pacte de Loriciel, mais il sont sortis il y a deux ou trois ans et je ne les trouve nulle part.

Thrasher.

Téléphone à Loriciel: (1) 47 52 11 33.

■ Je trouve Joystick super, et pas trop cher. Mais il y a une chose regrettable: ceux qui sont abonnés ont beaucoup de privilèges, et moi qui compte l'acheter tous les mois avec les 5 francs que j'ai tous les vendredis soirs, je n'aurai rien comme avantage. Vous devriez donner aux libraires des points qu'ils donneraient à chaque personne en achetant un. Et avec un certain nombre de points, nous aurions droit à quelque chose (un numéro gratuit, une disquette...).

Yvon.

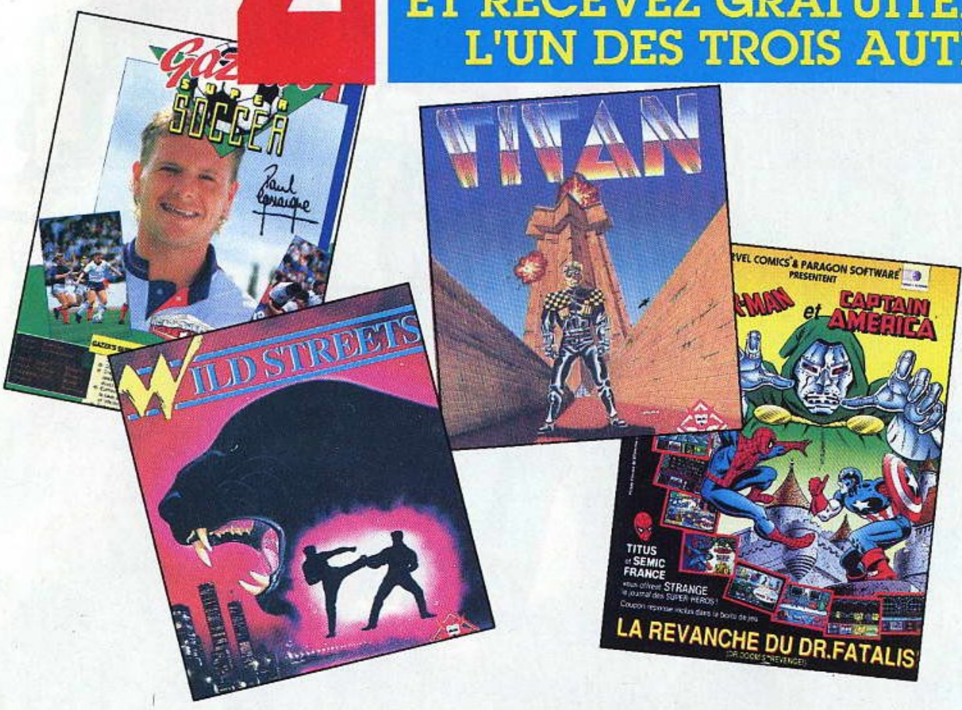
Sans vouloir entrer dans le détail du fonctionnement d'un journal, l'abonnement est très important pour nous. C'est pourquoi nous essayons de proposer quelque chose en plus à ceux qui s'abonnent, puisqu'ils nous rendent service. Mais tu peux toujours participer à tous les concours, tes parents accepteront sûrement de te passer un timbre par mois! Et pourquoi ne pas te faire offrir l'abonnement à l'occasion de ton anniversaire ou de ta fête? Et pourquoi pas faire promettre à tes parents qu'ils t'abonneront si tu obtiens 16 de moyenne générale? Il y a toujours moyen de s'arranger...

FAITES-NOUS PART DE VOS PROBLÈMES, CRITIQUES, SUGGESTIONS ET MÊME COMPLIMENTS EN ÉCRIVANT À JOYSTICK

2 POUR 1

LE FABULEUX CADEAU DE JOYSTICK

ACHETEZ UN DE CES 4 SOFTS ET RECEVEZ GRATUITEMENT L'UN DES TROIS AUTRES



WILD STREETS

	PRIX	CODE
Atari ST	279	10 ST
Amiga	279	10 AM
PC 5 1/4	279	10 P5
PC 3 1/2	279	10 P3
Amstrad CPC DK	200	10 AD
Amstrad CPC K7	160	10 AC
Commodore DK	200	10 CD
Spectrum K7	140	10 SP

GAZZA'S SUPER SOCCER

	PRIX	CODE
Atari ST	279	30 ST
Amiga	279	30 AM
PC 5 1/4	279	30 P5
PC 3 1/2	279	30 P3
Amstrad CPC DK	200	30 AD
Amstrad CPC K7	160	30 AC
Commodore DK	200	30 CD
Spectrum K7	140	30 SP

TITAN

	PRIX	CODE
Atari ST	279	20 ST
Amiga	279	20 AM
PC 5 1/4	279	20 P5
PC 3 1/2	279	20 P3
Amstrad CPC DK	200	20 AD
Amstrad CPC K7	160	20 AC
Commodore DK	200	20 CD
Spectrum K7	140	20 SP

REVANCHE DR FATALIS

	PRIX	CODE
Atari ST	279	40 ST
Amiga	279	40 AM
PC 5 1/4	279	40 P5
PC 3 1/2	279	40 P3
Amstrad CPC DK	200	40 AD
Amstrad CPC K7	160	40 AC
Commodore DK	200	40 CD
Spectrum K7	140	40 SP

BON DE COMMANDE

A envoyer avec votre règlement par chèque à :
JOYSTICK 2 POUR 1 53, ave Gambetta 92400 Courbevoie La Défense

OUI ! Je veux profiter du fabuleux cadeau de JOYSTICK.
Je voudrais commander les jeux :

Titre	Ordinateur	Code	Prix
			GRATUIT
			GRATUIT

Participation aux frais de port et d'emballage +25f

TOTAL A PAYER

Nom:
Prénom:
Adresse:
CP: Ville:

Libellez votre Chèque, CCP, MANDAT LETTRE, à l'ordre de JOYSTICK

2 POUR 1

*Réservé aux lecteurs de JOYSTICK
*Expédition très rapide
*Fabuleuse économie

C'EST TRES FACILE

Vous choisissez le soft que vous voulez commander et vous choisissez, également, celui que vous voulez recevoir en cadeau, parmi les 4 proposés sur n'importe quel format.

La seule condition, est que le prix indiqué sur le soft cadeau, ne soit pas supérieur au prix du soft acheté.

Avez-vous déjà vu une meilleure offre ?

2 softs pour le prix d'UN!

4 pour le prix de DEUX...

EXPEDITION (par la poste sous 48h.) Sous réserve des stoks disponibles

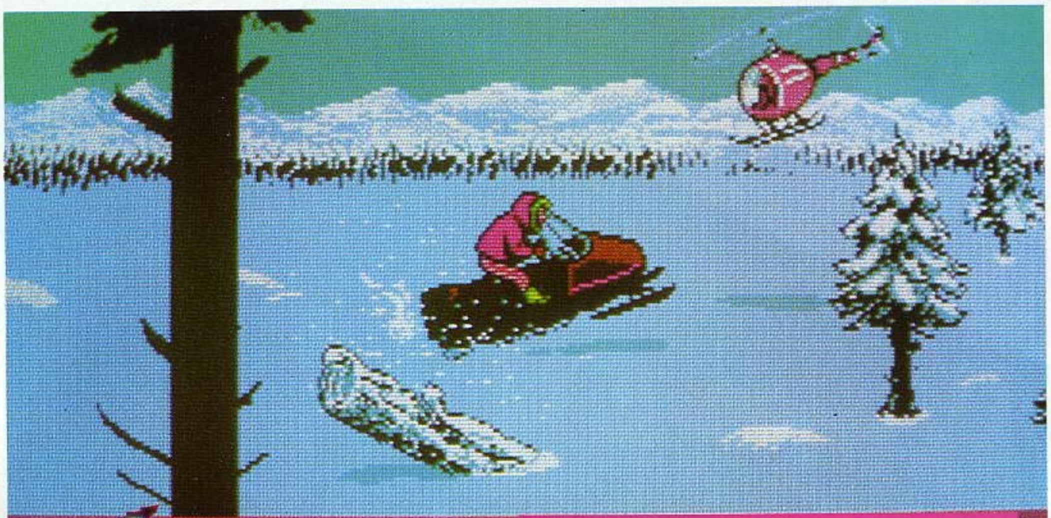
TVA INCLUSE.



LA SIMULATION EXTRÊME
HARRICA
RAID INTERNATIONAL M
AVEC CE SUPERBE JEU, VIVEZ EN 12 ETAPES DONT UNE DE NUIT L'AVENTURE EXTREME... HARRICANA ! !
DISPONIBLE SUR :
AMIGA - AMSTRAD CPC
ATARI ST - IBM PC & Comp.
DE 149 Frs A 249 Frs
SELON ORDINATEUR
PHOTOS ATARI
BEST OF
HARRICANA
LE JEU DU RAID HARRICANA
SUIVEZ EN DIRECT SUR TF1 LES ETAPES DU RAID :
- MINUIT SPORT : Les 22/01 • 29/01 • 5/02 • 12/02 • 19/02 • 26/02
- FORMULE SPORT : Les 27/01 • 3/02 • 10/02 • 17/02 • 24/02 • 3/03
- AUTO MOTO : Les 28/01 • 4/02 • 11/02 • 18/02 • 25/02 • 4/03
- USHUIA : Les 24/02 et 3/03
ET QUOTIDIENNEMENT DU 23/02 AU 10/03 :
- Dans le Journal de 13 h 00
- Et avant "UNE DERNIERE" (23 h 00)
LORICIEL
81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL- (1) 47 52 18 18
HARRICANA
RAID INTERNATIONAL MOTONEIGE
QUEBEC-CANADA 90
fnac
36 15 LORI
L'INFO EN AVANT-PREMIERE
suivez en direct
toutes les étapes du Raid
CATALOGUE LORICIEL CONTRE 2 TIMBRES A 2,30 F


NA
OTONEIGE
9

news







Harricana, Harricana... Ca devrait bien vous dire quelque chose, non? Depuis le temps que c'est annoncé! Mais c'est vrai: votre téléviseur est branché sur votre ordinateur et vous ne savez rien de l'actualité. Laissez-nous vous expliquer en deux mots de quoi il retourne. Harricana, c'est comme qui dirait un Paris-Dakar qui commencerait à Montréal et qui finirait à Radisson. Entre les deux, pas de sable: de la neige et de la glace uniquement. L'idée originale est de René Metge et Nicolas Hulot: passer 12 jours en motoneige à relier ces deux points, par un froid qui peut aisément atteindre les 50 degrés, sans secours extérieur. La comparaison avec le Paris-Dakar n'est pas innocente. Dans l'un, des chaleurs extrêmes, dans l'autre, des froids mortels. L'isolement dans les deux cas, aucun dépannage possible en dehors des pièces qui ont été apportées par les concurrents...

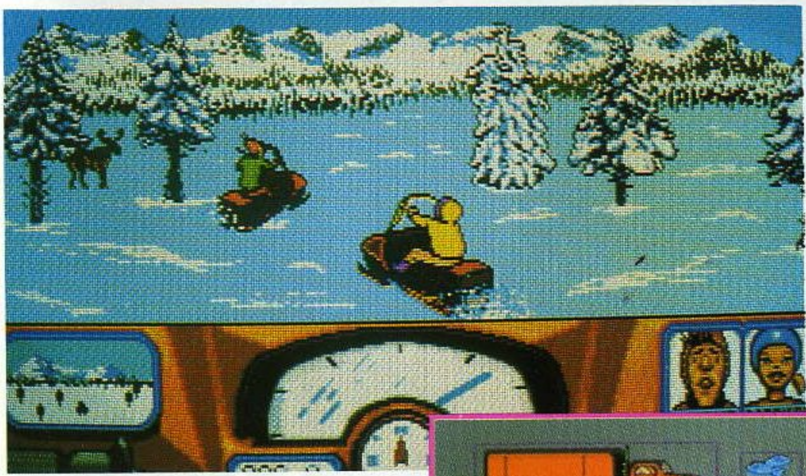
Et pourquoi est-ce que Joystick s'intéresse au sport, brutalement? Très simple: d'abord, parce que René Metge a participé à l'élaboration de Turbo Cup, une simulation de course de Loriciel sortie en 88. Ensuite, parce que Loriciel va justement sortir un jeu reprenant fidèlement le principe d'Harricana, le jour même du départ. Et puis aussi parce que Loriciel prend en charge toute l'informatisation de la course. Et finalement, parce que Loriciel participe pour de vrai à la course, en la personne de son Directeur-Mentor, Laurant Weill.



Parlons d'abord de la course elle-même. Elle va se dérouler dans le grand nord canadien du 23 février au 11 mars. Le grand nord canadien, c'est vrai que l'image est éculée... Mais c'est un pays fantastique, recouvert de neige six mois par an, peuplé d'animaux "exotiques": des ours, des loups, des caribous - cari-

bou! - et des orignaux. Et des esquimaux, aussi, mais ce ne sont pas des animaux, bien qu'ils finissent tous les deux par "imaux". Et les derniers indiens! Les équipes qui ont effectué la reconnaissance du parcours il y a six mois ont eu l'occasion de bivouaquer avec eux.

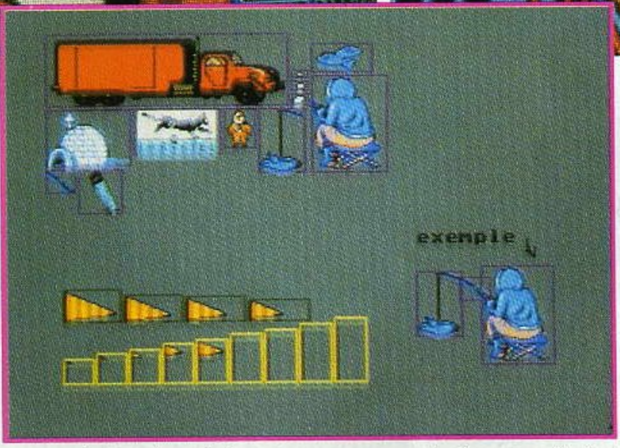
Passer 12 jours dans le froid (heureusement pour les concurrents, ce ne sont pas douze jours ininterrompus!), ça ne se fait pas comme on va acheter du pain. Il faut non seulement du matériel - torches, nourriture





spéciale, vêtements spéciaux, piles, etc - mais aussi de l'entraînement. Moins 50 degrés! On a même vu une des équipes, composée de pompiers, qui s'entraînait en passant des heures dans des chambres froides.

L'entraînement n'est pas le souci principal de Laurant Weill, qui participe à la course. Ses deux principaux problèmes, ce sont d'une part le moral, d'autre part le logiciel qui doit être prêt à temps. Le moral, c'est important: il s'agit de s'embarquer deux semaines avec deux co-équipiers que l'on connaît peu, pour vivre avec eux des aventures qui vont forcément - même s'ils gagnent la course - dégénérer à un moment ou un autre, puisque la tension est intense dans ces périodes de stress. «Et si, confie-t-il, je passe mon temps à tomber de la motoneige? Que vont dire mes deux co-équipiers? Et comment vais-je réagir, si l'un d'eux craque?». Le logiciel, lui, doit absolument sortir le 23 février, coûte que coûte. Pour cela, sept personnes travaillent d'arrache-pied depuis cinq mois - Bernard AURE (responsable du projet et programmeur), Jean-Pierre VITULLI et Olivier RICHEZ (respectivement programmeurs sur Amiga et sur CPC), Richard MARTENS, Ivan GAIDON et Philippe TESSON (graphistes), Michel WINOGRADOFF (musique). Normalement, tout devrait bien se passer, puisqu'il est déjà bien avancé - mais vous le savez peut-être mieux que nous, puisqu'à l'heure où le journal sortira, le jeu devrait être en vente.



Il reprend très exactement tous les éléments de la course. Il se déroule sur 12 jours, avec 60 participants. Au terme de chaque étape, le dernier arrivé est éliminé, pour ne garder que les six meilleurs en fin de course, qui seront alors jugés sur leurs performances au long du parcours. Parmi les concurrents, on trouve des jumeaux tricheurs, un brutal, un maladroit (qui passe plus de temps à courir derrière sa moto que dessus), un papy fada, un super-rapide... Au début de la course, un présentateur annonce chaque concurrent; il donne aussi les résultats des étapes, le tout étant relayé par caméra vidéo. Avec le jeu est fournie une véritable carte du Québec, qui est fort utile pour vous retrouver si vous empruntez des chemins de traverse. Mais il existe aussi un autre moyen de ne pas perdre: en cliquant sur une icône, un magnétoscope apparaît; il enregistre absolument tout ce qui se passe, et vous pouvez interrompre la course pour revoir vos actions. Mais vous pouvez aussi stopper le magnétoscope juste avant une chute, par exemple, et reprendre le cours de l'action à partir de là!



De nombreux obstacles jonchent votre parcours: des ours en colère tentent de vous désarçonner, des caribous sont plantés au travers du chemin, et naturellement les sapins sont partout. 170 Ko de musique accompagnent votre progression. Un scrolling différentiel sur quatre plans crée l'impression de relief et le grand nombre d'étapes d'animation de chaque personnage confère à l'ensemble une fluidité très sympathique. Question maniabilité, pas de problème: c'est en gros la même technique de maniement que dans Turbo Cup. Que pourrait-on demander de plus? Des gadgets? Pas de problème: une boussole, un compteur de vitesse, un thermomètre, un baromètre, une montre, un indicateur de fatigue, un mode de pilotage automatique, un rétroviseur et un indicateur de position avec une carte. Arriverez-vous à terminer la course avant les vrais concurrents? Vous le saurez dès le 23 février, à condition d'avoir un Amiga, un CPC, un ST ou un PC. Et des moufles.

Le Harricana n'est plus seulement réservé aux grands aventuriers. Vous pouvez, vous aussi, participer à ce grand raid... dans votre fauteuil !

ILS SONT FOUS CES GERMAINS !



La société munichoise Meadata vient de terminer un proto d'ordinateur dont je ne connais pas grand chose, si ce n'est son aspect extérieur déroutant. En effet, l'unité centrale est construite en forme de pyramide, le lecteur de disquette est une fente sur le côté, étrange. La machine s'appelle SNOFRU. Une chose m'a sauté aux yeux! Pour une fois, il sera difficile de s'asseoir dessus!

PLANETE POUBELLE

Imaginez: vous êtes en train de fêter un contrat avec des potes, sur Bételgeuse, au troquet, bon, normal. Vous êtes à deux doigts du coma éthylique. Tu parles, le Gargle-Blaster Pangalactique, c'est le cocktail le plus mortel qu'on aie jamais vu à l'ouest d'Orion. Et puis bon, un pari stupide, une fausse manip, vous téléportez par erreur vos précieux documents sur la planète-poubelle de la galaxie, Startrash VII. Qui tire son nom du fait qu'elle possède sept pyramides, qui renferment des tonnes de déchets accumulés là depuis des années. Eh oui: va falloir les rechercher. C'est bien la première fois qu'un jeu se passe dans les poubelles. Et comme un malheur ne vient jamais seul, vos paperasses sont dans la septième pyramide, mais vous devez commencer par la première, après avoir été - temporairement - transformé en une balle en caoutchouc pour les besoins de la cause. Et en plus de ça, c'est pas marqué sur la jaquette, mais je suppose que vous devez avoir une drôle de gueule de bois. C'est le soft moral que vous proposera Rainbow Arts sur Amiga, Atari et C64 dès le mois prochain. Le nom: Startrash. La poubelle de l'espace (ace ace ace).



AAA

Palace Software prépare trois programmes d'ici la fin de l'année, en plus de l'excellent Dragon's Breath: Complex, Voodoo's Nightmare et AAA. On ne peut pas dire grand chose dessus, sinon que AAA signifie Astounding Astral Adventure, aventure astrale étonnante, et que le graphiste qui a travaillé dessus est le peintre qui a réalisé des matte paintings pour High Spirits (c'est un film, bande de drogués!). De toutes façons, les deux premiers sortent cet été et le troisième normalement à Noël. On aura amplement le temps de vous en reparler d'ici-là.

Çloud Kingdoms signifie "Les royaumes des nuages". Et en effet, votre petit personnage vit dans un royaume au-dessus des nuages. Et le royaume est percé de trous. Et si votre personnage tombe dans les trous, il chute et meurt. C'est un jeu triste. Mais qui promet d'être mignon tout plein, et surtout qui rappellera quelque chose à chacun d'entre vous: le petit personnage en question, c'est une boule, qui doit parcourir un labyrinthe en quête de pilules et de fruits, tout en essayant d'échapper aux méchants qui le poursuivent, et qui sont des boules également, mais rouges, afin de n'être pas confondues avec le héros. Oui, Pac-Man, c'est ça. Avec 32 niveaux, bourrés de nouveaux pièges, comme des bumpers, des aimants, des trous noirs, de la glace, de l'acide, et aussi des bonus, comme des pots de peinture, des godasses qui font rebondir, des godasses qui accélèrent, des ailes, des potions, et ça continue encore comme ça pendant deux heures. Et tout ça sort chez Logotron Entertainment, en avril, sur ST, Amiga, C64 et PC.





PLANANT





Depuis sa fondation en 1981, Micro-Application a vendu plus d'un million de bouquins. Happy birthday.

PROCES

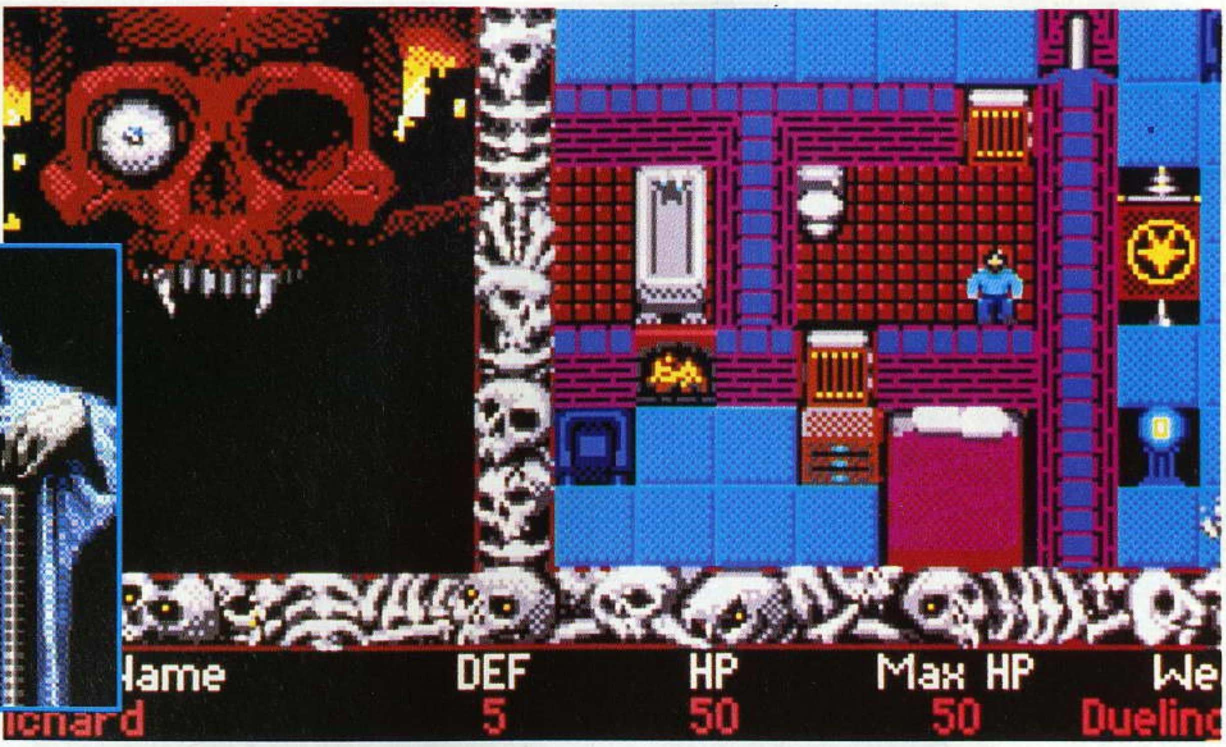
Procès! C'est une sombre histoire qui oppose Lankhor, éditeur bien connu du Manoir de Mortevielle et de son successeur Maupiti Island, à Infogrames. Voici les détails de l'affaire. Il y a un an, Lankhor édite un produit nommé G.Nius. Ce produit, comme tous les produits Lankhor à l'époque, était distribué par 16/32 Diffusion. Or, au bout d'un moment, 16/32 s'apercevant qu'il aurait du mal à vendre le produit seul, décide d'en vendre une partie à Infogrames, supposé assurer la distribution à l'étranger. Cette vente porte sur des produits finis. Un an plus tard, alors que Lankhor s'est séparé de 16/32, Infogrames sort une compilation nommée Future Dreams dans laquelle figure G.Nius. Enquête faite, il s'avère que ce ne sont pas les produits originaux et qu'une nouvelle duplication a eu lieu - alors qu'Infogrames ne détient strictement aucun droit sur le produit. Lankhor fait un première tentative de conciliation, qui échoue, demande la saisie du produit - un peu tard, il s'en est déjà vendu beaucoup - tente une seconde fois la conciliation, qui échoue également, et intente maintenant un procès à Infogrames. Position de ce dernier: dans l'achat des produits à 16/32 était implicitement entendu le droit d'utiliser le produit de n'importe quelle façon. Position de Lankhor: il n'y a pas de «sous-entendus implicites» dans les relations commerciales; 16/32 n'avait que la distribution du produit et n'avait pas le droit de vendre une quelconque license d'utilisation. On doit maintenant attendre l'issue du procès, sachant que ça peut prendre un bon paquet de temps.

SHOCKING

Les Anglais ne sont décidément pas des gens comme nous. Vous ne connaissez probablement pas une très, très vieille blague de Mad Magazine, parue aux Etats-Unis au début des années 60: on voyait un chien à l'air triste qui avait un pistolet sur la tempe. Légende: si vous ne vous abonnez pas, nous tuons ce chien. Cette vanne a été pompée, textuellement, par l'Echo des Savanes il y a quatre ou cinq ans. Elle a été «déclinée» dans le défunt Hebdogiciel à peu près à la même époque («Si vous ne vous abonnez pas, je vous bouffe le foie, j'appelle les flics, etc»). C'est dire si c'est devenu commun. Un Anglais, donc, a eu l'idée de pomper la chose à son tour, et il a mis un chaton avec la légende: «Si vous ne renouvelez pas votre abonnement à notre serveur télématique, nous noyons ce chat». Ca a été interdit: cruauté envers les animaux, et vulgarité. Ben dis donc.

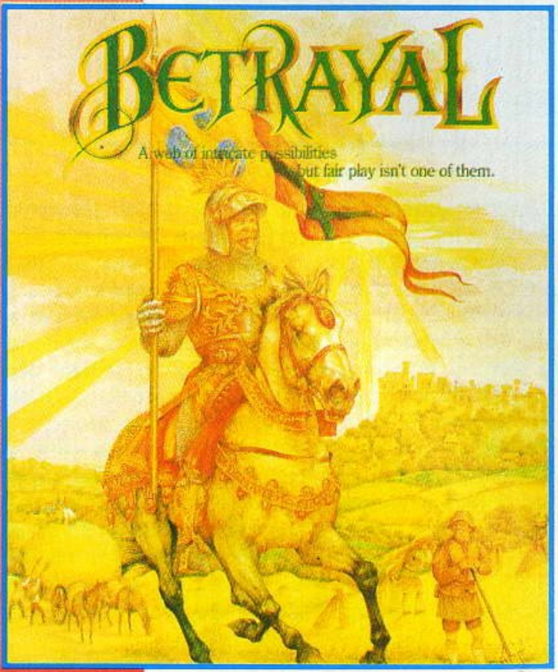
news





QUEL ENFER!

Encore une prévision de sortie d'Electronic Arts, qui met le paquet, en ce moment. Escape from Hell est à mi-chemin entre Gauntlet et un jeu de rôle pour la présentation. Pour l'histoire, c'est complètement original: Satan a enlevé votre meilleur copain et votre petite amie (déjà, on se demande ce qu'ils faisaient ensemble). Il suffit d'aller les chercher à travers trois des sept cercles de l'enfer. Mais en route, vous allez croiser tous ceux qui y sont, en enfer, justement. Et comme vous pouvez vous en douter, ce ne sont pas les plus gentils: Dante, bien sûr, mais aussi Hitler, Staline, Bonnie and Clyde, Dr Jekyll, Al Capone, César, Horace... Ils vont même vous confier leur histoire! Quel pied! Vous en saurez plus que les historiens. Si vous revenez, bien sûr... Pour l'instant, seule une version PC est prévue, et encore, pas pour tout de suite.



TRAITRISE

Betrayal est le prochain jeu de Rainbird. C'est un jeu de stratégie dans lequel vous devrez asservir des villes, cultiver des terres et déclarer des guerres, diplomatiquement si possible. Sortie incessante sur toutes les machines sauf CPC (c'est pas de ma faute).

RECONVERSION

Tout le monde y passe. Timothy Closs, le programmeur de "I, Ball", vient de passer sur 16 bits. Sa première production, c'est Kid Gloves, "les gants de Kid". Un jeu de plateforme, dans lequel on doit bien sûr ramasser des machins qui donnent droit à des trucs. Un exemple? Eh bien, il y a un machin qui donne droit à un truc. Mais ce n'est qu'un exemple, il y en a d'autres. Et c'est pas tout: on peut acheter des armes, jeter des sorts, ramasser des fruits (au bon vieux temps, on ramassait des caisses d'or. Depuis, on s'est aperçu que les usines qui raffinent l'or trouent la couche d'ozone, alors maintenant on ramasse des fruits). Logotron, l'éditeur, espère de tout son coeur que ce sera le Rick Dangerous de 1990. Parce que ça ressemble, dans le principe. C'est tout le mal qu'on lui souhaite. Sortie en mars sur ST et Amiga.



ALLO

Il n'y a plus de Gabonnais au téléphone... Veuillez renouveler votre appel ultérieurement ou acquitter une taxe supplémentaire pour utiliser le réseau concurrent. Voilà, traduit maladroitement de l'américain, ce que les clients d'ATT (American Telephon and Telegraph) ont entendu une journée durant dans leur combiné. Il semblerait que le logiciel de distribution des communications se soit pris les pieds dans une boucle infernale, due, non pas à un virus comme le prétendent les méchantes langues, mais à une erreur de programmation d'un opérateur maladroit comme le souligne la compagnie. ATT prétend par ailleurs que son réseau est mieux protégé que celui de la Défense Nationale locale. A Joystick, on se dit qu'ils prennent leurs clients pour des cons, parce qu'une erreur de logiciel qui plante le réseau, c'est comme tenter une expérience de suppression des sécurités dans une centrale nucléaire... A quoi servent les simulateurs?

ANNEES 50

Pour la première fois, un éditeur va sortir un board game sur ordinateur. Il s'agit de «Les aventuriers, le jeu de rôle des années 50», dont l'habituel livret du maître de jeu est remplacé par une disquette. La version CPC est sortie, la version ST sort ce mois-ci et la version Amiga le mois prochain. La disquette est accompagnée d'une feuille de personnage, et contient le livr du joueur, celui du maître, deux scénarios, un guide des années 50 et un programme de création de personnages. Pour l'instant, ce produit n'est pas distribué en magasin et vous ne pouvez vous le procurer qu'auprès de l'éditeur lui-même: Stonehenge Productions, 20 rue Condorcet, 75009 Paris, tel: (1) 42 81 18 18.

BABA

Très fort! US Gold lance le premier jeu New Age (pour les ceusses qui ont toujours un métro de retard, New Age, ça veut dire «babacool des années 90»). Ca s'appelle E-Motion et ça sort en avril sur ST, Amiga et CPC. Il s'agira de provoquer des réactions en chaîne entre différents atomes colorés, ce qui force - comme vous le savez certainement - des électrons à s'échapper, ces électrons s'agglutinent à d'autres, forment de nouveaux atomes et c'est reparti pour un tour. Graphismes en ray-tracing réalisés sur Archimedes, inspiration très nette de Tetris, musique cooool, ça promet.

CESAR

Electronic Arts devrait sortir "Cesar", ou peut-être "Emperor of Rome", le titre n'est pas défini, dans trois ou quatre mois. C'est un jeu de stratégie absolument étonnant, et complètement prenant: vous êtes le premier des Cesar et vous devez conquérir le monde (ou du moins, ce qu'on en connaissait à l'époque). Si vous vous débrouillez bien, vous pouvez assurer la domination romaine pendant plusieurs centaines, voire milliers d'années. A quoi ressemblerait le monde si les romains étaient toujours les maîtres? Patience, vous le saurez bientôt.



RODY ET MASTICO II

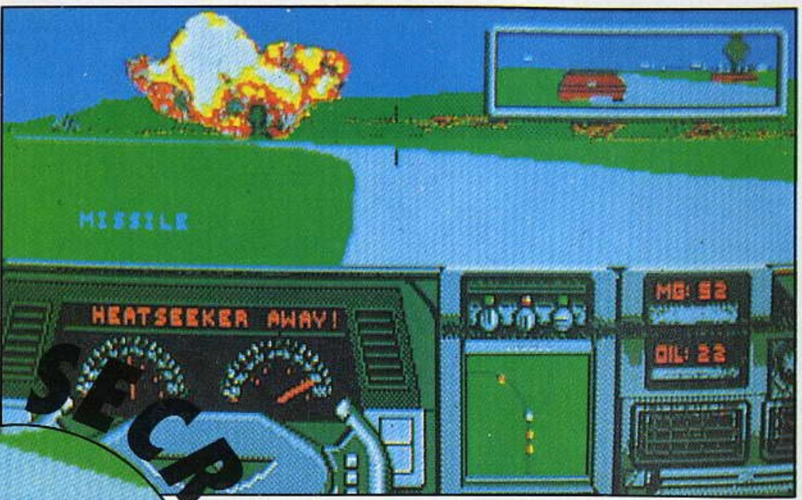
Lankhor va bientôt sortir la suite de Rody et Mastico, pour les petits. Une nouvelle aventure, avec des fées et des escargots géants, où les moins de huit ans vont pouvoir se faire raconter l'histoire par un petit robot (digit vocale), repeindre tous les paysages et apprendre tout un tas de trucs par le biais de l'ordinateur.



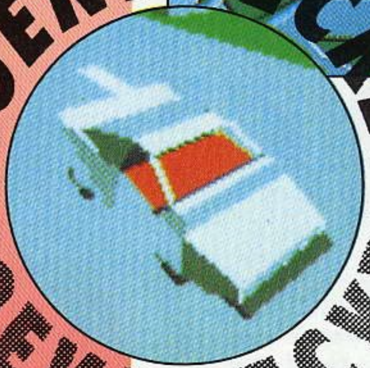


Pour la première fois, le jeu était présent au Forum PC, grâce à Microprose et à Innelec, associés pour le meilleur et pour le pire dans une entreprise qui paraît déjà promise à un gros succès : le marché du jeu est florissant sur PC aux Etats-Unis et en Europe. Il croît de jour en jour.

news

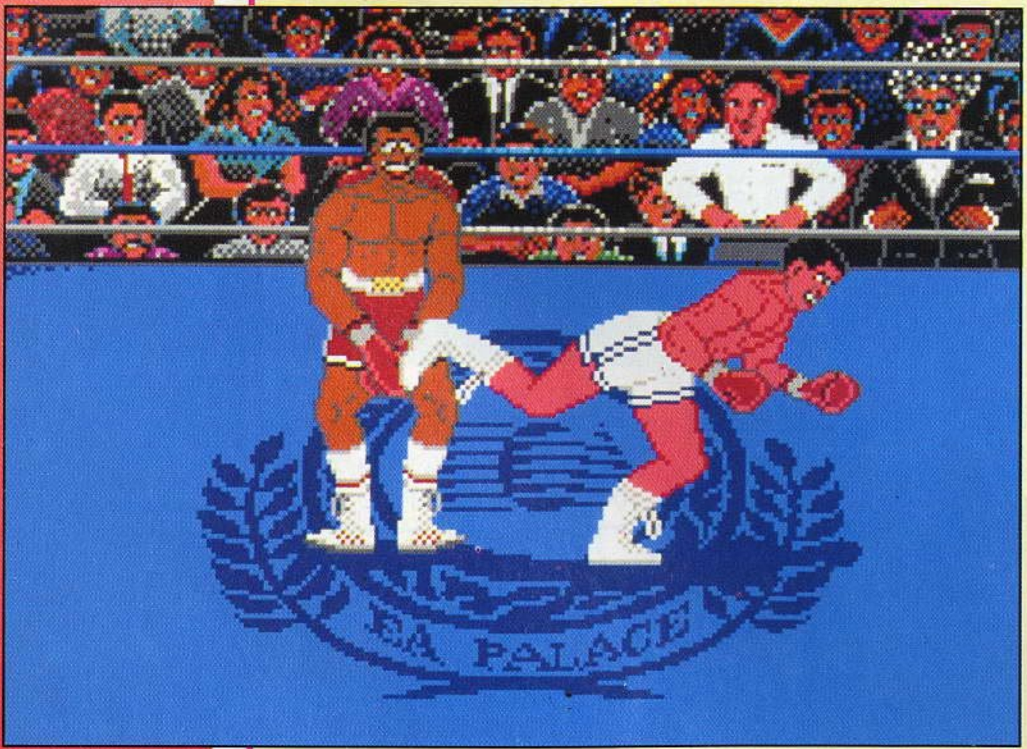


AGENT SECRET



Quand on vous dit que de plus en plus de jeux sont faits pour PC uniquement! Tiens, David Wolf - Secret Agent, PC only. Les autres, allez vous faire cuire un oeuf. En plus, c'est un très bon soft: des tas de petits jeux à l'intérieur d'une sorte de film digitalisé qui sert de lien entre chaque séquence d'action. La première, c'est une course-poursuite en deltaplane (et en 3D pleine): armé d'un flingue, vous devez tirer sur vos poursuivants. La seconde, une course-poursuite en bagnole (et en 3D pleine). La troisième, c'est une course-poursuite en parachute (en 3D). La quatrième, c'est une course-poursuite à bord d'un Stealth Fighter (3D). La date de sortie n'est pas encore prévue, mais c'est Dynamix qui l'édite.

COUPS BAS



Voilà Electronic Arts qui se met à faire des jeux immoraux! Low Blow, qui ne va sortir que sur PC pour l'instant, est un jeu de boxe dans lequel il est vivement recommandé de tricher, sous peine de se faire écharper la tronche par un adversaire moins honnête. Notons que cet adversaire sera joué soit par un de vos amis, soit par l'ordinateur. Il y a même une salle d'entraînement dans laquelle il est possible de s'entraîner à porter des coups bas! Quelle ignominie de la part d'un éditeur pourtant si distingué d'habitude.

TELEX

Space Harrier I ressort, muni cette fois des dix tableaux supplémentaires qui lui faisaient défaut! C'est maintenant une version strictement identique à la version d'arcade de Sega que vous pourrez vous procurer, avec les vingt tableaux en tout, chez Elite.

Retard chez Psygnosis: Matrix Marauders est repoussé sine die. Ce ne sont pas les seuls éditeurs à subir ces retards, puisque Skidz est également repoussé aux calendes grecques.

Monty Mole, la taupe folle, revient en avril dans Impossamole. Transformée en Super-Taupe, armée de lasers et autres intruments dentaires, elle devra parcourir des labyrinthes infestés de personnages tous plus haineux les uns que les autres. Sur CPC, ST et Amiga.

Titan, le casse-briques de chez Titus, ressort en version STE, après voir été complètement reprogrammé. Il tire parti de toutes les capacités supplémentaires de l'Atari STE; c'est même le premier jeu à être conçu entièrement pour cette machine.

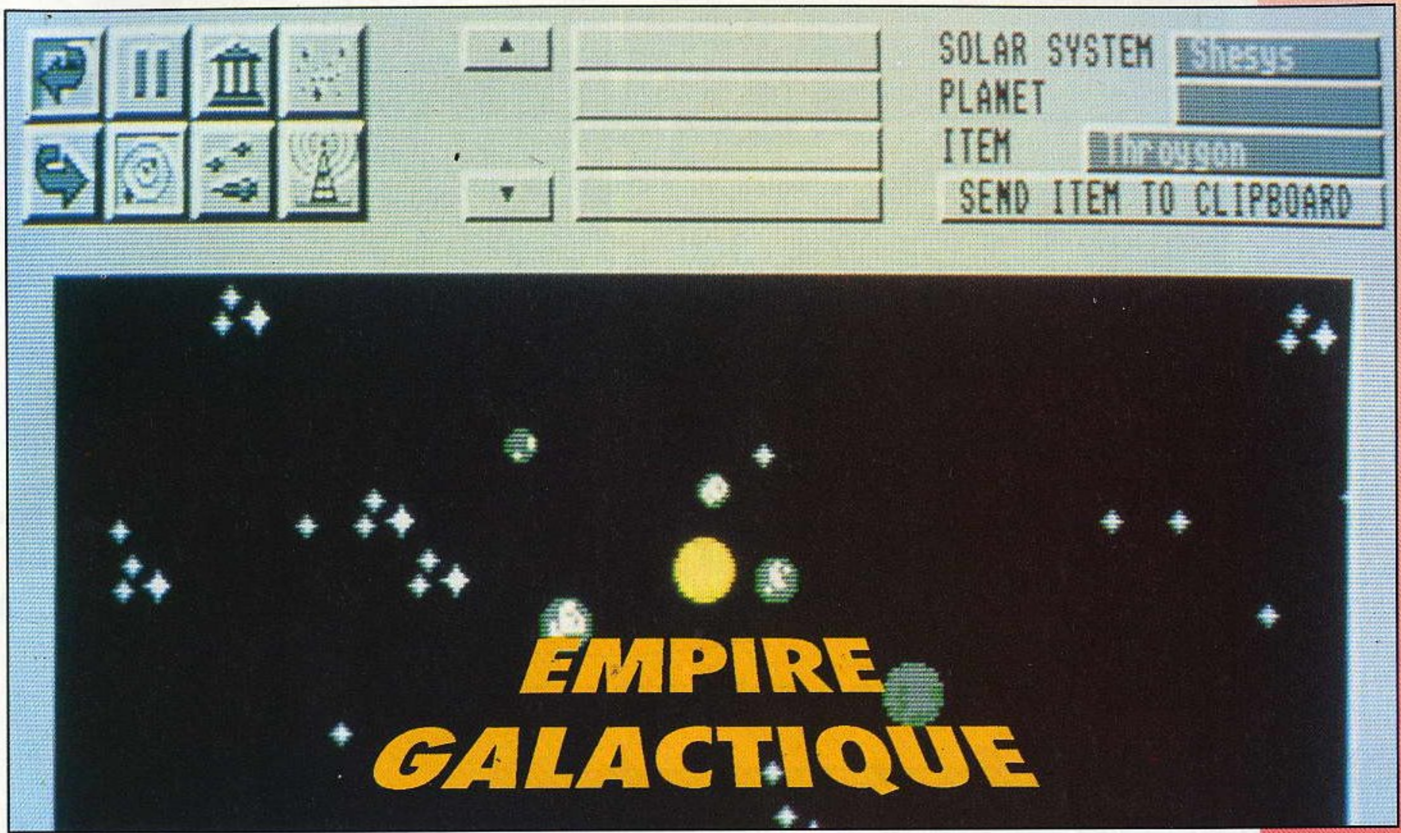
Toutes les filiales Atari se concentrent sur la Lynx, puisque non seulement Atari France l'exposait au Salon du Jouet, mais Atari UK l'exposait également au British Toy and Hobby Fair fin janvier, et Atari US au New York Toy Fair mi-février.

Psygnosis sortira en principe 20 jeux cette année, contre 8 l'an dernier.

Lord Clive Sinclair vient d'annoncer la sortie prochaine de la... C15, la grande soeur de la C5, une sorte de voiture électrique à pédale. Qui avait fait un flop monstrueux il y a quelques années. Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il est obstiné.

Encore un émule de Tétris: Pete Johnson, l'auteur de Wizball et l'adaptateur d'Arkanoïd, prépare un jeu nommé Perplexion qui en est nettement inspiré. Mais il ne sortira probablement pas avant septembre.

TELEX



EMPIRE GALACTIQUE

Mars sera un bon mois, puisqu'il verra la sortie d'Imperium d'Electronic Arts. C'est un jeu de stratégie dont le but est simple: devenir empereur de la galaxie ou tout du moins vivre 1000 ans. Car grâce à une potion particulière, le Nostrum, on peut augmenter sa durée de vie. Bon plan, cette potion. D'autant qu'elle a un effet secondaire pas désagréable du tout: elle rend vos sujets fidèles. Naturellement, elle ne se trouve pas partout et vous aurez probablement à lutter pour vous en procurer.

En fait, tout se déroule autour de cette potion. Pour envahir les planètes où on en trouve, il faut réunir des armées (intergalactiques), conclure des traités avec les planètes voisines, se méfier de ses propres lieutenants (il y a toujours des traîtres), transférer des populations entières, veiller à éviter la révolte de ses sujets, etc. Et en plus, il y a des élections tous les 50 ans. Il faut donc organiser des campagnes électorales. Et ça coûte de l'argent...



L'interface graphique est absolument superbe. On dirait presque un NeXT, c'est dire. D'ailleurs, les graphismes ont été réalisés par le dessinateur de Hound of Shadow.

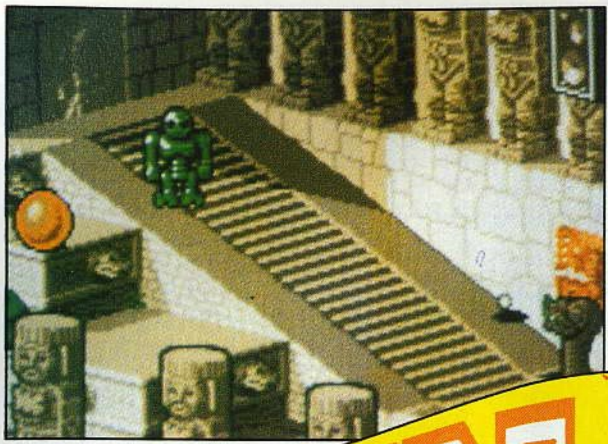
Plusieurs stratégies sont possibles (la technique «je casse tout sur mon passage», la technique «je vais sourire, ça plaît aux honnêtes gens», la technique «je vais droguer tout le monde pour qu'ils votent pour moi»...), et chacune a autant de chance de réussir que les autres.

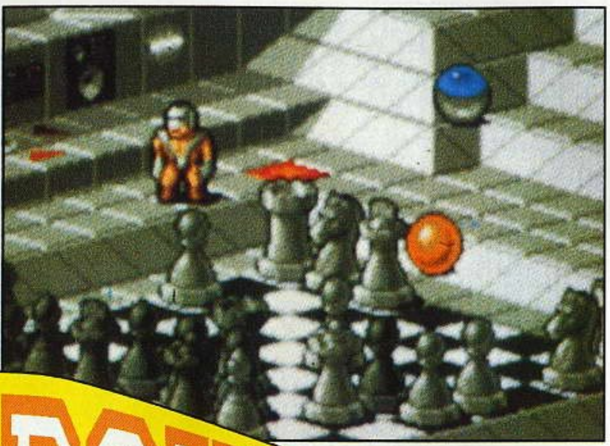
Ca sort sur Amiga et ST le mois prochain (test complet dans le prochain numéro) et un peu plus tard sur PC...



FULGURO-POING

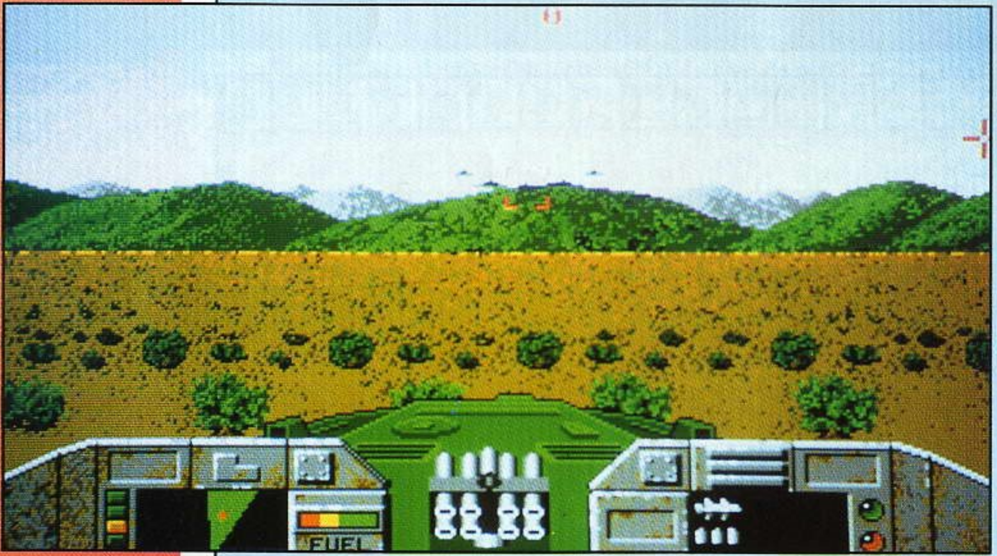
Si la Terre est un jour attaquée par des extra-terrestres, les seuls qui sauront réagir, ce sont les fans de jeux vidéo. Un coup de Fulguro-Amiga, une giclée d'Atari-Laser, prends toujours ça! Pour vous entraîner un peu mieux, Rainbow Arts vous proposera dès le mois prochain un jeu nommé Dyter 07, dans lequel vous êtes l'un des rares survivants d'une telle attaque. En pilotant votre hélicoptère, vous devez à la fois détruire vos assaillants (polymorphes et vicieux) sur terre, air et mer, et envahir les îles proches grâce à votre armée de robots auto-reproducteurs. C'est à la fois un jeu d'action et de stratégie. Qui sort sur ST, Amiga et C64. En Mars.



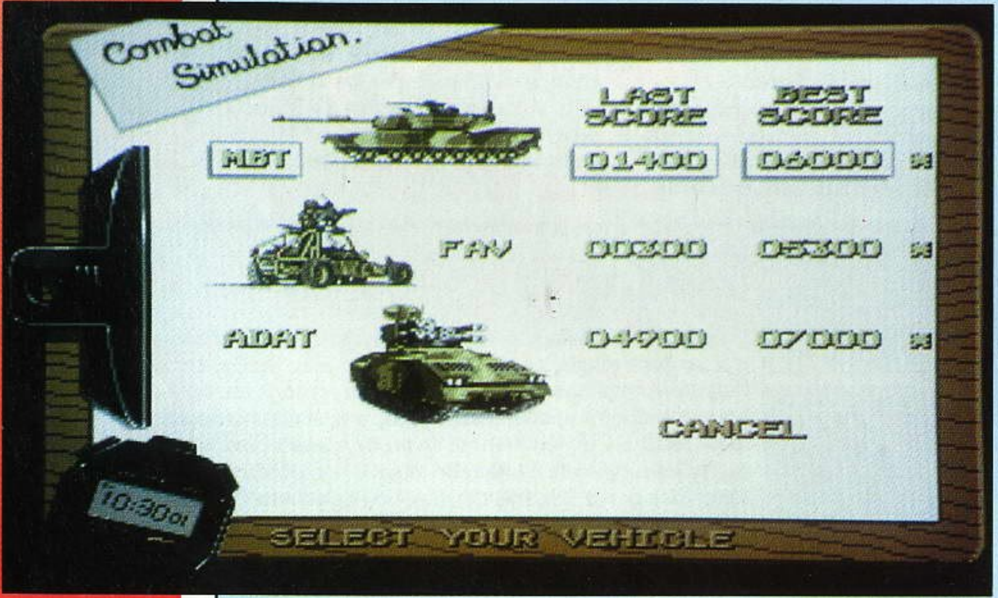


MERE POULE

Ramrod devrait être le prochain jeu à sortir chez Gremlin. Votre petit personnage doit absolument jouer aux jeux d'arcades proposés par l'ordinateur, sinon celui-ci se vexe et le vire. Il doit pour cela aller chercher des pièces disséminées un peu partout, mettre des disques pour faire patienter l'ordinateur... Ca devrait normalement sortir en mars (mais c'est annoncé depuis tellement longtemps que ça peut encore être retardé) sur ST et Amiga.



Voici quelques photos de Heavy Metal sur Amiga, qui sort bientôt chez US Gold.



CRAY

Après le 1, puis le 2, voici le... LE... 3! Bravo, on applaudit bien fort la bête qui pédale encore plus vite que vite, puisqu'elle va 50 fois plus vite que le 2 et, cramponnez vous à vos baskets, 1000 fois, oui! mille fois plus vite que le 1 sorti en 76! La prouesse tient aux composants utilisés qui sont à base d'arsénure de gallium, un mélange détonnant apparemment!



Le Conseil National de Défense des Ressources Naturelles aux USA vient de publier un rapport selon lequel IBM est le plus gros troueur de la couche d'ozone, avec son usine de San José en Californie. Malgré ça, les bureaux d'IBM sont toujours réservés aux non-fumeurs. Hypocrites.

CORRESPONDANTE

Dans les milieux bien informés, on s'autorise à penser que le Kickstart 1.4 serait sur le point d'aboutir. Caractéristiques: accès disques accélérés, résolution écran de 1024x768 en 256 teintes... Pour les autres nouveautés, attendez que j'ai la tonalité avec les US, et je demande à ma correspondante préférée.

CHOISIS TON CAMP !

Alors qu'US Gold, Titus, Grandslam et Mirrorsoft (ce dernier devrait sortir Back to the Future II et Speedball) ont signé des contrats pour développer sur Sega, Ocean, Activision et Mindscape semblent se tourner du côté de Nintendo. Confirmation dans quelques semaines.

CHANGEMENT D'ADRESSE

Music Logiciel a changé d'adresse. Charles Callet vous accueillera désormais dans ses nouveaux locaux: Parc Tolstoï, 1 rue Pascal, 69100 Villeurbanne, Tel: 78 68 05 05, Fax: 78 68 81 77. Rappelons qu'il est l'auteur des musiques des Passagers du Vent, de Shufflepuck Café, de North and South, de Fred, de Drakkhen, rien que ça. Et qu'il peut faire n'importe quelle musique sur simple demande, en fournissant également les routines d'exploitation. Un homme-orchestre...

IBM ET SIEMENS VONT EN BATEAU

En s'alliant avec le constructeur allemand, Big Blue fait un pas en avant dans le plan de recherche électronique européen, JESSI. Pour l'instant, le couple souhaite développer une nouvelle puce de 64 mégabits qui serait construite dans les labos d'IBM. Mais faut pas se leurrer, ce qui branche plus le constructeur américain, c'est d'être dans le secret des européens et de de pouvoir se mêler de ce qui nous regarde, afin de ne pas se faire larguer par une Europe bien dynamique.

JE ME CONSOLE AVEC MA TELE

C'est maintenant certain: NEC va sortir une version portable de la PC Engine. Un écran LCD couleur très légèrement plus petit que celui de la Lynx, et une compatibilité totale avec les jeux NEC existants, ce sont deux des atouts de la machine. Mais à 2000 francs, la barre est un peu haute. C'est pourquoi NEC a l'intention de le vendre à 2500 francs avec un tuner intégré. Pour ce prix, vous aurez donc une télé miniature et une console de jeu portable. Ca devient intéressant, non?

UN MILLION DE LYNX

Atari et Atari Games viennent de signer un contrat (ben non, c'est pas la même boîte) pour adapter les jeux du second sur la console Lynx du premier. Cela inclut STUN Runner et Hard Drivin'. Atari aimerait bien vendre - plus exactement fabriquer, on verra après pour ce qui est de la vente - un million de Lynx en 1990.

CRIME INTERNATIONAL

Une loi est en projet au parlement britannique, qui établit que tout crime télématique originaire de ou dirigé contre la Grande-Bretagne sera désormais jugé en Grande-Bretagne. L'élément nouveau, c'est "dirigé contre". C'est-à-dire que si quelqu'un appelle de n'importe où pour "craquer" un serveur anglais, une extradition sera exigée par l'Angleterre. Les peines pour simplement "entrer dans un serveur privé pour jeter un coup d'oeil sans autorisation" - c'est-à-dire sans causer de dégâts - sont passées à six mois de prison et 20.000 francs d'amende. On ne rigole plus avec ce genre de choses. Surtout que récemment, le procès des trois Allemands qui avaient livré des mots de passe au KGB a formellement établi leur culpabilité. On ne connaît pas encore la peine qu'ils encourent, mais l'un des trois s'est suicidé en prison il y a six mois.



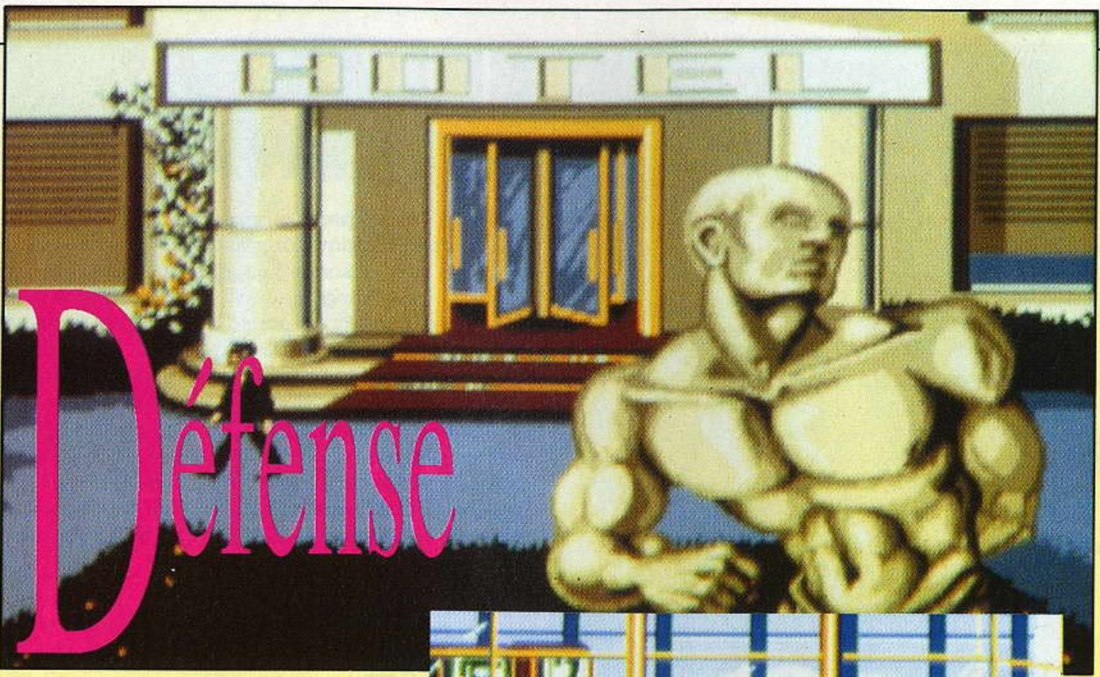
DU POGNON A SE FAIRE

ACER, un fabricant de compatibles PC, offre un million et demi de dollars - c'est très sérieux - à quiconque sera capable de programmer un jeu de go sur ordinateur, capable de battre le champion du monde. Clôture en l'an 2000, ça vous laisse 10 ans pour bosser vos algorithmes. Il est généralement reconnu que c'est impossible. Mais si le coeur vous en dit...

LICENCIEMENTS

Contrairement à ce qu'on peut croire ou nous faire croire de ce côté ci de la planète, tout n'est pas aussi ensoleillé en Californie. En particulier chez la pomme, qui va programmer un dégraissage de ses effectifs au cours du printemps à venir. Un mauvais vent souffle dans la Silicon Valley et si Apple prend froid, une grande partie de la population va se mettre à tousser, car la légende dit que dans la vallée, chaque famille a au moins l'un de ses membres chez Apple...

Secret Défense

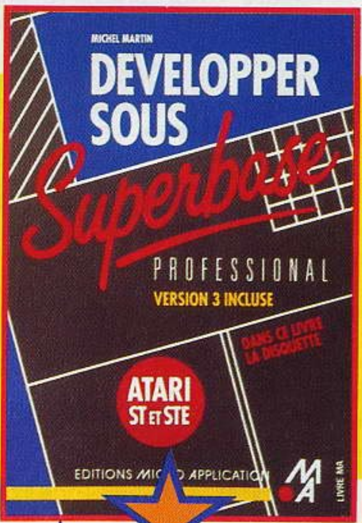




Après les Voyageurs du Temps, qui a fait impression, Delphine sort un nouveau jeu d'aventure qui mettra en scène un personnage à la James Bond. Il devra retrouver un avion de guerre ultra-performant, volé par on ne sait qui, et dont la disparition met en péril les relations diplomatiques entre l'URSS et les States. Des décors réalistes et des personnages très BD, réalisés d'ailleurs par le graphiste d'Ivanohé et de Beach Volley, c'est vous dire! Sortie prévue fin avril sur ST et Amiga.

BOUQUINS







Qui c'est qui veut des livres? Voici la dernière fournée de Micro-Application: "Midi, musique et séquenceurs" vient au secours des néophytes qui hésitent encore sur le choix d'un instrument ou d'un programme, et va même jusqu'à leur proposer une courte initiation au monde des séquenceurs sur ST. "Développer sous Superbase Pro" dit bien ce que ça veut dire: pour les initiés uniquement. Et "Le livre du développeur Tome 2" est la suite indispensable du Tome 1, absolument nécessaire si vous voulez programmer sur ST. Les deux derniers sont à 200 balles, le premier à 100 balles.

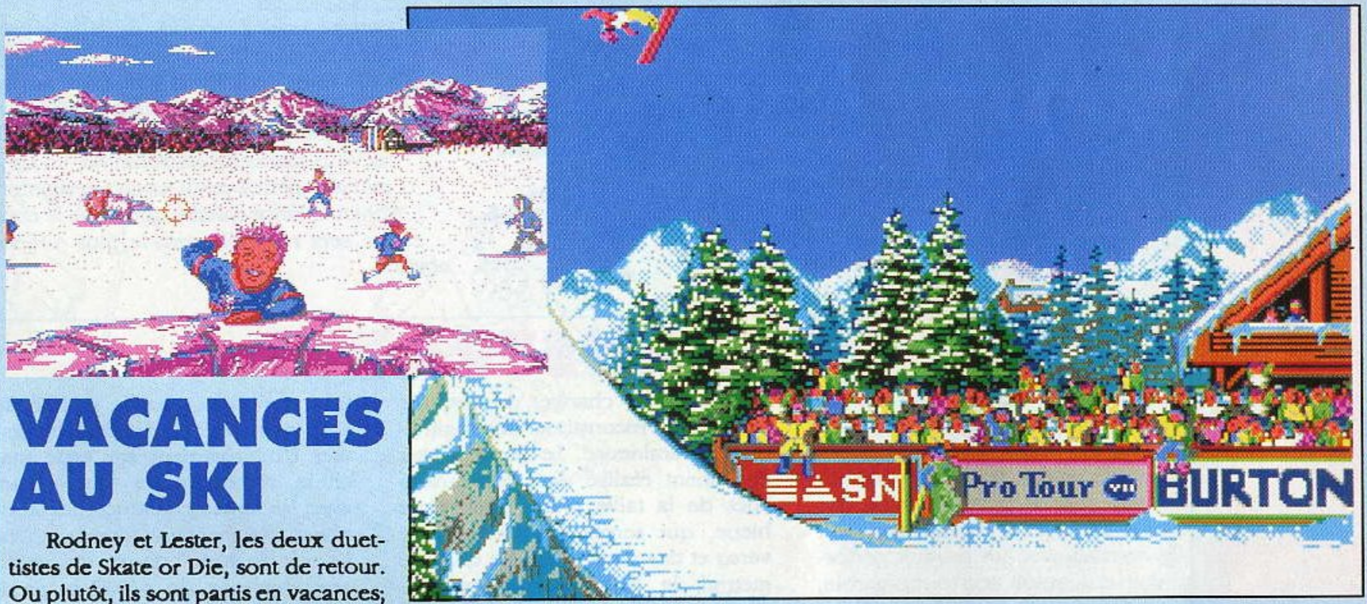
THE SPY WHO LOVED ME

Domark, possédant les droits d'adaptation de James Bond, voudrait bien sortir un jeu, mais malheureusement, le prochain film ne sortira pas avant deux ans. Ils se sont rabattus sur un ancien épisode, et tenez-vous bien, c'est le meilleur de la série: L'espion qui m'aimait! Génial! Je l'ai vu 23 fois! Dépêchez-vous!



Voici deux nouveaux joysticks chez Spectravidéo. Ce sont peut-être les plus laids du monde. Le noir s'appelle Junior Stick et le beige, Jet Fighter. Mais est-ce bien l'esthétique qui compte?

Joystick made by Spectravidéo



VACANCES AU SKI

Rodney et Lester, les deux duettistes de Skate or Die, sont de retour. Ou plutôt, ils sont partis en vacances; au ski, pour être plus précis. Et ils ont bien l'intention de tout essayer: le Snowboard, qui est à la neige ce que le Skateboard est au goudron, l'acrobatie aérienne, les batailles de boules de neige, la course de fond, et même une course sur des pneus. Ca ne sortira pour l'instant que sur PC, avec des versions C64 et Amiga prévues pour le courant de l'année. Ca s'appelle Ski or Die, et c'est édité par Electronic Arts.



Au Virgin Megastore, à Londres, il y a des préservatifs vendus au comptoir. Parce que les disques, les cassettes vidéo et les jeux informatiques, c'est des trucs de jeunes. Et les jeunes, ils ont le sang chaud. Alors autant les protéger, hein? Quand est-ce qu'on fait ça à Paris?

news





QUESTION DE FRIC

C'était déjà presque sûr, ça l'est maintenant tout à fait: Titus développe sur Sega. Et pas qu'un peu, puisque ils ont investi plus de 8 millions de francs (800 briques, comme dit René) pour pouvoir se lancer sur ce marché (pourquoi autant? Parce qu'il faut payer les cartouches d'avance et que c'est pas donné, parce qu'il faut prévoir de la pub dans tous les pays, etc). Le premier titre sera Fire and Forget II, comme nous l'annoncions dans le précédent numéro: il sortira à la fois sur Sega et sur tous les autres standards au mois d'avril. Vous serez équipé d'une voiture volante hyper-rapide, armée d'un canon, et vous serez chargé d'éliminer un convoi militaire petit à petit, jusqu'à remonter au véhicule lance-missile qui ouvre le convoi et qui sera naturellement le plus difficile à abattre.

LA CONSOLE ANSTRAD

Notre espion, videur de poubelles intérimaire, infiltré dans les plinthes des bureaux ANSTRAD de Sèvres, nous a confirmé, au conditionnel et sous toutes réserves, que la société était sur le point d'envahir le marché avec un produit performant qui, selon son porte-parole, serait le choc de cette fin de siècle. Cette console donc, puisqu'il s'agit d'une console, serait capable d'avaler les disquettes 3 pouces, tournant sur les CBC de la gamme et permettrait à tous les possesseurs de ces disquettes de changer de machine sans avoir à reconstituer une logithèque faramineuse. Le progrés sera également réalisé dans les cartouches de la taille d'une demi carte bleue, qui seront utilisables recto verso et des deux côtés, ce qui permettrait de mettre quatre jeux conventionnels dessus, mais surtout et de préférence, d'y stocker des images et de la musique, pour composer des jeux, comme jamais nous n'avons pu en avoir. Les éditeurs français intéressés par une licence d'exploitation, convoqués par la société, se sont vu intimer l'ordre de programmer exclusivement sur cette machine, d'abandonner tout contact avec les autres constructeurs fabriquant des machines concurrentes. Le prix de cette console tournerait aux alentours de 4490F et serait disponible début avril, en principe. Ces infos sont à prendre avec des pincettes, puisqu'en plus de vider les poubelles, notre taupe vide également les flacons... Ce qui laisse planer un doute.

BUG

Robert Morris, l'auteur d'un virus qui a contaminé plus de 5000 machines aux Etats-Unis, à la fois dans des laboratoires et à l'armée, a été déclaré coupable. La défense a plaidé en expliquant qu'il voulait faire un virus inoffensif, mais qu'il avait fait une erreur de programmation. Déplorable. Peine pour l'instant inconnue.

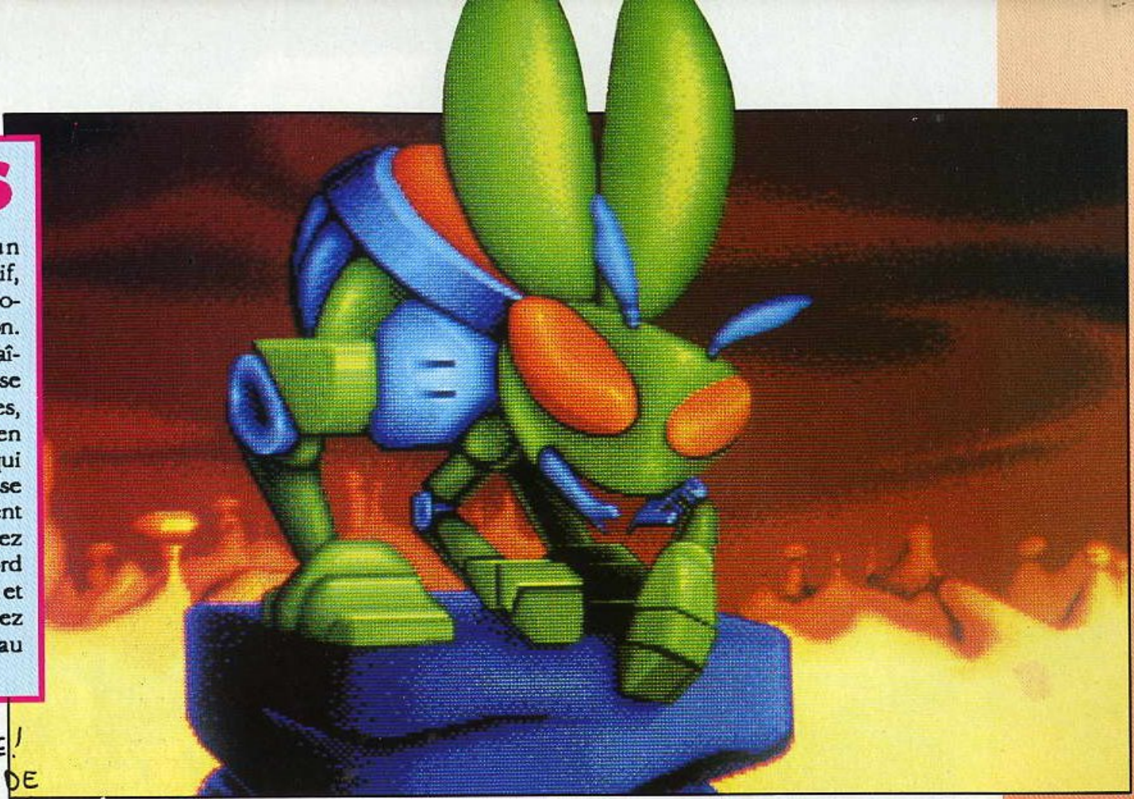


CHRONO

Atari Business Computer - vous savez qu'Atari s'est divisé en deux entités, l'une grand public, l'autre professionnelle, ABC étant la partie pro - participe au Challenger's Trophy du Figaro qui se tiendra au mois de juin prochain. C'est une compétition inter-entreprise qui se déroule en Dordogne et dans laquelle on trouvera des épreuves de course, de marche, d'escalade, etc. Atari assurera le chronométrage et l'informatisation du service de presse. C'est d'autant plus dégueulasse qu'ils ont refusé de participer au Challenger's Trophy de Joystick, qui comptait des épreuves de manger des tas de nouilles en un minimum de temps, de tir aux fléchettes sur une photo de Florent Pagny et de planter des disques durs le plus vite possible. Ca, au moins, c'était une compétition originale.

VENUS

Venus sera un shoot'em up préventif, car Gremlin pose le problème de la pollution. L'homme à fait disparaître les insectes à cause des produits chimiques, il a donc été obligé d'en fabriquer des faux, qui chopent un virus, se révoltent et deviennent dangereux. Enfourchez votre AMIGA, à bord d'une mouche géante et métallique, vous allez devoir tout détruire au Bégon Vert. Pfffffft.





SUIVANT!

Le NeXT, le dernier ordinateur de Steve Jobs, fondateur d'Apple en 1978, est désormais disponible en France... pour les développeurs. Si vous êtes intéressé, vous pouvez contacter Realsoft, 32-36 avenue de l'Europe, BP 94, 78143 Vélizy-Villacoublay. On vous donnera le prix le mois prochain (pour vous laisser le temps d'acheter un stimulant cardiaque).

SCAVENGER



Mon Dieu, comme c'est joli. C'est l'histoire d'un mec qui s'appelle Scavenger, et qui erre dans l'infini du temps. Il doit résoudre une énigme à chaque époque afin de retourner chez lui, mais entre nous, il a peu de chances d'y parvenir. Ca sort en mai sur ST et Amiga chez Hewson.

CONGRATULATIONS

Tous les ans, au mois de décembre, se tient en Angleterre une grande réunion exclusivement réservée aux membres de la profession, durant laquelle sont décernés des prix; un peu comme les Oscars ou les Césars. Voici les gagnants de cette année. Meilleure compagnie: Océan. Meilleur programmeur: Bullfrog (pour Populous). Jeu le plus original: Populous. Meilleurs graphismes: Fiendish Freddy's Big Top O'Fun. Meilleure musique: Xenon 2. Meilleure adaptation, arcade exclue (8 et 16 bits): Batman. Meilleure simulation: Falcon. Meilleure adaptation d'arcade sur 16 bits: Operation Thunderbolt. Sur 8 bits: Chase H.Q. Meilleur jeu d'arcade: Kick Off. Meilleur budget: Super Gridrunner (Llamasoft). Meilleur jeu d'aventure: Indiana Jones. Meilleur jeu étranger: Les voyageurs du temps. Meilleure pub: Fiendish Freddy's Big Top O'Fun. Meilleur programme de jeu 8 bits: Les incorruptibles. A l'année prochaine.

LOOK CHEWING-GUM



Nos cousins allemands ont bien de la chance, puisqu'on leur propose des machines lookées super new chewing gum art salle de bain design. Ils ont même la double chance puisque c'est une série limitée et qu'ils ne seront pas obligés d'en acheter un comme ça. Au fait, nouveau concours JOYSTICK: Peignez votre ordinateur! Envoyez nous une photo et le plus beau sera récompensé. Jeff, le testeur fou sur PC, peintre à ses moments perdus sur une chaîne de télé nationale et designer de casques moto «balle de tennis», «fesses de porc» etc... vous recommande de démonter votre ordinateur avant de commencer à peindre... Quoi? Ca vous étonne? Ben oui, il faut éviter les coulures dans le drive ou sur l'alim, ça ferait désordre!



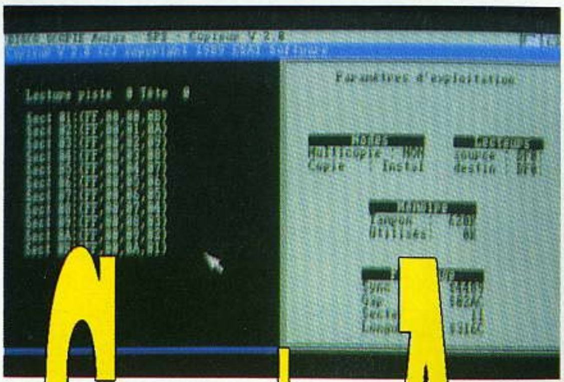
UN SIMULATEUR DE VOL POUR CEUX QUI N'AIMENT PAS ÇA

L'A10 Thunderbolt est un avion de l'armée américaine, dont le but principal est de détruire des tanks. C'est aussi un jeu de Dynamix, pour l'instant sur PC uniquement; pas exactement un simulateur de vol, car le but n'est pas tant de décoller et de manoeuvrer chaque petit bouton du cockpit que de voler juste pour s'amuser, ou pour remplir une mission. La plupart des images statiques sont numérisées, y compris le cockpit lui-même. Ca devrait sortir d'ici quelques mois...



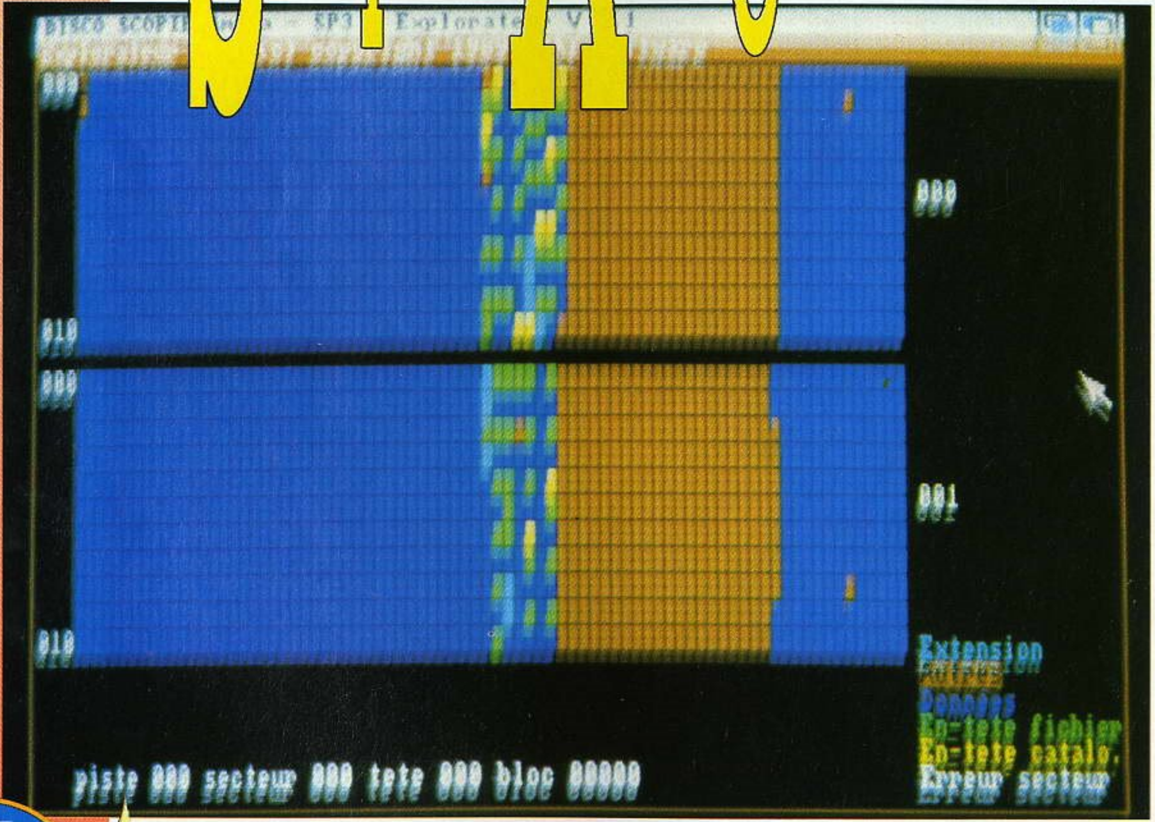
Do you wanna be a ... ?
ATARI ST / STE AMIGA Compatibles PC
ROCK STAR ™
Concept ROCK STAR™
le premier SOFT OPÉRA
Logiciel livré avec la cassette audio des 9 musiques originales
Sont également disponibles :
le compact disc, le video-clip (en VHS), le tee-shirt, la casquettes, et les goodies.
Rock Line ☎ 68 34 23 03
Are you ready to Rock'n Roll ?
Etes-vous prêts à faire vibrer le public avec une sono de 20 000 Watts ?
Etes-vous prêts à enregister le Hit qui plafonnera dans les Tops ?
Etes-vous prêts à éviter les pièges de tous les "requins" du show-business ?
Etes-vous prêts à inonder le marché avec vos disques ?
Si votre seule réponse est "YEAH..."
Vous êtes ROCK !
Partez à la conquête du monde avec quelques musiques en poche, et découvrez le fabuleux univers de
ROCK STAR™
Une larme de stratégie, un soupçon d'arcade, quelques gouttes d'aventure, un nuage de jeu de rôle, une bonne dose de simulation économique et une musique à faire danser votre souris, laissez vous aller sous les effets de ce cocktail enivrant...
INFOGRAMES
INFOMEDIA COMPUTER VIDEO GAMES

news





Disco Scopie Amiga



Megastar Joystick

Disco-Scopie est un triple utilitaire de disquettes sur Amiga. Il possède trois programmes, un éditeur, un copieur et un exploreur qui vous permettront de bidouiller un maximum toutes vos disquettes. Vous connaissez le fameux Discology ? Et bien c'est la même chose mais sur Amiga ! Plus simple d'utilisation, c'est pas possible !

L'éditeur sert à éditer les disquettes, c'est-à-dire à lire le contenu d'une disquette et à l'afficher à l'écran sous deux modes : hexadécimal et Ascii en même temps. Vous pouvez donc l'utiliser sur un DF0: ou un DF1: Un mode «lecture» qui vous permet de verrouiller le mode écriture afin de ne pas endommager le contenu de la disquette par une mauvaise manipulation. Vous pouvez donc choisir votre mode de lecture, par pistes ou par blocs. Vous disposez d'un tampon mémoire, qui permet de copier des blocs pour les replacer ailleurs, ou les sauvegarder sur une autre disquette en tant que fichier (j'en connais qui vont s'éclater !!!) Une autre fonction vous permet de rechercher une chaîne de caractères Ascii ou une chaîne hexadécimale sur toute la disquette, sur un fichier, etc. (amis patcheurs, voici l'utilitaire qu'il vous faut pour utiliser nos patches ! Qu'on se le dise !). Pour finir, diverses options vous permettront de vérifier le contenu des fichiers de votre disquette genre «Lire Image», «Ecouter Son», «Décoder piste», etc.

Le Copieur sert à cop... euh !! faire des sauvegardes. Il gère parfaitement les extensions mémoires, les lecteurs externes et même les disques durs. Question look et utilisation, ceux qui ont eu Discology sur CPC vont être heureux, c'est exactement la même chose.

Vous pouvez faire un mapping de votre disquette, fonction qui analyse chaque piste en vous indiquant son format, nombre de secteurs et des dizaines d'autres informations. Deux modes de sauvegardes sont possibles : analogique (performant) ou normal (rapide). Une partie Fichier vous propose les options standard, Copier, Renommer, Effacer, Créer Répertoire, Protections Fichiers, etc. (partie pratique pour ceux qui ont flingué leur disquette et qui veulent recopier les fichiers rescapés sur une autre sans se prendre la tête avec le Workbench (excusez-moi pour le langage !).

L'Exploreur sert à explorer une disquette (héhéhé). Il vous permet de visualiser les secteurs occupés d'une disquette, localiser un fichier, récupérer des fichiers effacés (ça, c'est vraiment le pied !!!). Vous pouvez aussi analyser une disquette pour localiser les en-têtes de fichiers, catalogues, données, secteurs endommagés, etc. Mon verdict : soft à posséder absolument. C'est l'utilitaire indispensable pour compenser les failles du Workbench et utiliser les bidouilles de «JEUX CRACK». Profitez de l'offre spéciale Joystick et allez voir en page 90.

Esat Software : 57, rue du Tondu, 33000 Bordeaux. Tél. : 56 96 35 23

ILS ONT GAGNE !

Vous avez été des milliers à nous avoir écrit, le mois dernier, et à avoir participé à nos deux concours et au sondage Joystick. Et vous avez bien fait ! Un grand bravo à tous les gagnants, et que les autres ne soient pas trop déçus.. Les concours arrivent en masse. Reportez-vous, ce mois-ci, à la page, euhhhhh... un peu plus loin, et participez aux concours BLUE ANGELS et ROCK STAR.

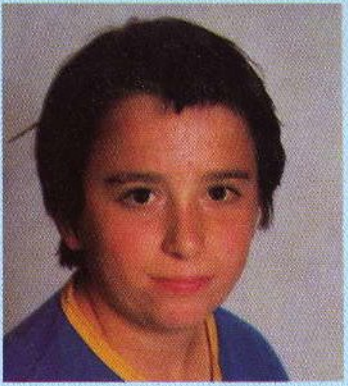
TURBO OUT RUN

LES BONNES REPONSES ETAIENT: FERRARI, ETATS UNIS, et NEW YORK.

1er prix à Marc CANLERS-LEANDRI qui gagne la FERRARI TELEGUIDEE.

DARET Francois, ROY Pierre-Emmanuel, LAUBIGNAT Mathieu et GLOWACKI Sebastien, gagnent un sac à dos et 2 Jeux US GOLD.

CHEVALLIER Olivier, HEROUIN Bertrand, BERARD Ghislain,LE QUEMENT Francois-Gilles, PAGOTTO Christophe, MARTIN Florent, CHOMETON Paul, HURET Frederc, RABOUAN Daniel et DIAZ Sébastien, gagnent TURBO OUT RUN pour leur bécane.



Marc Canlers-Léandri

OCEAN

LES BONNES REPONSES ETAIENT : ROY ADAMS, NANCY, OUI, ELIOTT NESS.

1er prix à MANFREDINI Francis qui gagne le véritable jeu d'Arcade CABAL en mallette portative !



Francis Manfredini

MEURISSE Yohan, BALQUER Yann, DOUMERG Romuald et FLECHAIS Antoine, gagnent un sac à dos et 2 Jeux OCEAN.

LIZIERE Fabrice, BERET Vincent, CAYRE Nicolas, PINART Pascal, CANTALOUBE Nicolas, SCHULLER Eric, DOMIN Olivier, MAZERA Didier, WAEYAERT Stephane et RICHARD Jean luc, gagnent un Jeu Ocean pour leur bécane préférée.

SONDAGE

JOYSTICK remercie les 3000 lecteurs qui ont répondu a notre sondage. Nous savons maintenant qui vous êtes, et ce que vous souhaitez. Grâce à vous, nous avons déjà apporté les premières modifications dans ce numéro, les autres suivront très bientôt... Encore un "tit peu de patience...

100 gagnants ont été tirés au sort:

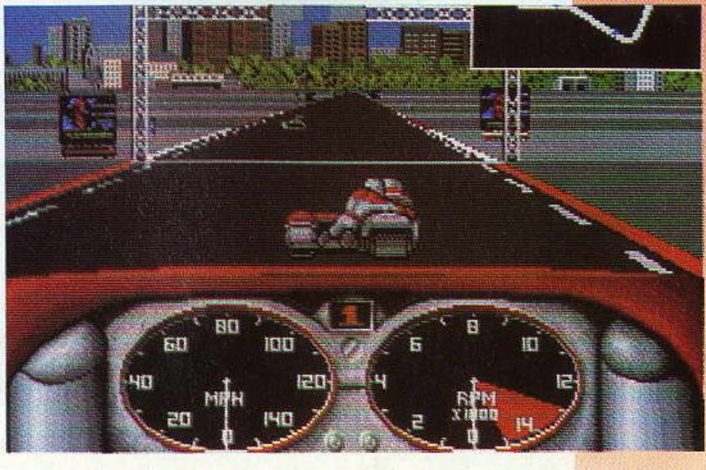
ALEKSANDROWICZ Jérémie, ANTOINE Olivier, BENTEJAC Alain, BERTIAUX Sébastien, BIBARD Jérôme, BIZAC Christophe, BLANGIER Stéphane, BONNET Eric, BOUR Arnaud, BOUYSSI Frédéric, BRION Vincent, BROC Laurent, CAPELLE François, CAPORALE François, CARBONARI Bruno, CARRION Sébastien, CHANAL Bruno, CLEMENT Olivier, CLEMENTE Rudy, COUASNON Thierry, COUTIN Didier, CZARISSE Thibaut, DEMAURIO Aurélien, DESJARDINS Jean-Marc, DEVILLEZ Jérôme, DI DOMENICO Gilles, DUCROCQ François, DUFFAY Didier, DURAND Jean-Marc, EL GUEOUALRI Cédric, ESTEVEZ Robert, FEUILLET Camille, FILY Sébastien, FIORENTINI Nicolas, FORET Patrick, FREUMILLON Vincent, GARCIA David, GRYMONPRE François-Marc, GUILLERAY Jérôme, HAROSTEGUY Adrien, HILAIRE Sylvain, KIEFFEU Jean-François, KIMMES Bruno, KRIFAH Cédric, LACEN Tahar, LAGRANGE Christophe, LAMOURE Jean, LE BOURGOCQ Yves, LE DOUAIRON Jérôme, LECCIA Laurent, LEGRAS Wilfreid, LEJEUNE Ludovic, LEROUX David, LEROUX Stéphane, LETOURNEUX Luc, LOFERME Julien, LOUIS François Bertrand, MAISONNEUVE Sylvain, MARCHAND Anthony, MARIE Fabrice, MARQUES Christophe, MARTINEZ Alain, MARTINEZ Stéphane, MEDINA Stéphane, MENNECIER Franck, MENNESSON Stéphane, MESLIER Gilles, MEYER Jeannot, MOUSSARON Stéphane, NAVARRO Jean, NESSON Sébastien, NOYE Fabrice, OLLIVIER Michael, OPSOMER Xavier, ORSAT Olivier, ORTEGA José, OUANANIAN Bertrand, PATENOTTE Grégory, PELTIER Sylvain, PERE Laurent, PIERSON Fabien, PIFFRE Emmanuel, PIGNOL Eric, PINA Fabien, PORSET Gabriel, RAVIER Gaël, RIGAUD Cédric, ROBERT Steve, RORIVE Corinne, RUSSO Eric, SADOUS Hélène, SAVIGNY Caroline, SOLON Benjamin, SOVAK Sabri, SWITTAJ Michael, SZWAJCER Richard, VERA Bruno, VINCENT David, VINTAR Paul, VIOLET Régis

VIRÉ !

Jean-Louis Gassée, ex-directeur de la section Recherche et Développements d'Apple Corp., aurait été viré en même temps qu'un bon paquet d'employés. Le bon paquet d'employés, c'est pour des raisons d'économie, et Jean-Louis Gassée, c'est pour des raisons inconnues...

COMBO RACER

Une simulation de side-cars, pourquoi pas? C'est ce que nous propose Gremlin pour le mois d'avril. Cambo Racer, sur ST et AMIGA pourra se jouer à deux simultanément, normal pour un side-car!



news

29ème SALON DU JOUET



Le 29ème Salon International du Jouet de Paris s'est tenu au Parc des Expositions de Villepinte du 31 janvier au 6 février, regroupant tous les professionnels du jouet et le grand public. Outre la foule, le vacarme, les bousculades et le piétinement, il y avait là le sujet de prédilection de l'électronique grand public: les consoles de jeux!



Sega/Virgin était présent. La Mega Drive (la nouvelle console 16 bits) y faisait sa première apparition officielle, précédée par une grande campagne de publicité dans les magazines professionnels du jouet. Une quinzaine de jeux étaient en démonstration; le stand était axé sur la console et sur Thunderblade, un jeu d'arcade. La commercialisation de la Mega Drive a finalement été annoncée pour septembre aux alentours de 2000 à 2500 francs. Plus de vingt jeux seront alors disponibles, à un prix n'excédant pas 350 francs. Par la suite, de nombreux périphériques seront disponibles: modem, CD-Rom, clavier et tablette graphique. Ce qui prouve que contrairement à la 8 bits, le port d'extension risque bien de servir, cette fois-ci. Pourtant, outre les extensions précitées, aucun pistolet ou lunettes 3D ne sont envisagés. Est-ce parce qu'une 16 bits se doit d'être plus sérieuse? Dossier complet sur cette merveille le mois prochain.

Retour à la Master System (la vieille 8 bits), avec pas moins de 12 cartouches prévues dans les prochains mois, dont certaines sont déjà testées dans ce numéro. Deux nouveaux joysticks ont fait leur apparition à l'occasion du salon: le Handle Controller, un manche à balai pouvant servir de volant ou de guidon et très utile pour les simulations, qui devrait être commercialisé dans les 300 à 350 francs; et le SG Commander, bien plus classique puisqu'il ressemble aux manettes de la console mais avec un tir automatique (Auto-Fire) réglable pour chaque bouton indépendamment. Son prix devrait avoisiner les 150 francs. Nous vous en reparlerons très prochainement.

Et puis une bonne nouvelle, Sega devrait baisser ses prix en ce qui concerne la console et ses cartouches. Ca ne veut pas dire que les périphériques aussi, malheureusement.



Le Mega Drive Sega.

Et Nintendo/Bandaï, comment vont-ils? Bien, merci, puisqu'ils présentaient la Gameboy (la fameuse et désormais bien palpable console de poche équipée d'un écran LCD noir et blanc), accompagnée de l'inévitable Tetris qui est vendu avec. 5 nouveaux jeux étaient également présents, ainsi qu'un mur d'écrans secondé d'un meuble interactif présentant les jeux disponibles aux USA. La

Gameboy sera disponible dès le mois de mai avec une paire d'écouteurs au prix de 600 francs environ, les jeux coûtant 150 francs. Il y aura quelques accessoires optionnels: le câble VideoLink qui permet de jouer à deux simultanément, un adaptateur secteur, des piles rechargeables et une sacoche de transport. Du côté de la NES, la pas-portable, 30 nouveaux jeux seront mis en vente cette année et deux nouvelles présentations vont voir le jour, remplaçant l'ancienne. La première comprend une console simple et livrée sans cartouche mais ne coûtant que 690 francs, et la deuxième, nommée Action Set, comprenant un pistolet et deux cartouches pour le prix de la configuration actuelle, à savoir 990 francs. On remarquera que c'est probablement l'échec du Robot qui l'a fait disparaître en France... Aucune Super Famicom en vue: ici, on s'occupe du grand public, pas des initiés!

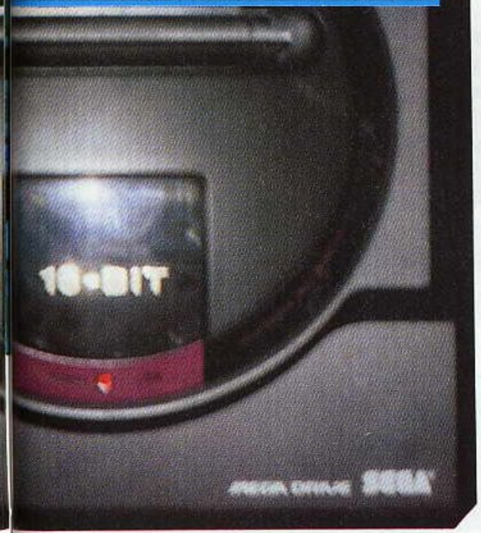
Et NEC/Visuel+, où qu'y sont? Là, au coin, regarde. Avec une Super Grafx (la PC Engine II), pourvue de l'unique jeu disponible pour l'instant. Rien de nouveau de côté-là, si ce n'est son prix de vente qui vient d'être fixé à 3500 francs. Elle sera commercialisée en septembre, elle aussi, le temps que quelques cartouches sortent. Par contre, des extensions sont prévues: un socle nommé Power Console qui lui permettra de se connecter à un CD Rom, à un siège hydraulique, à un volant, de lui rajouter un clavier, etc. Et le tout arrivera en... 1992!

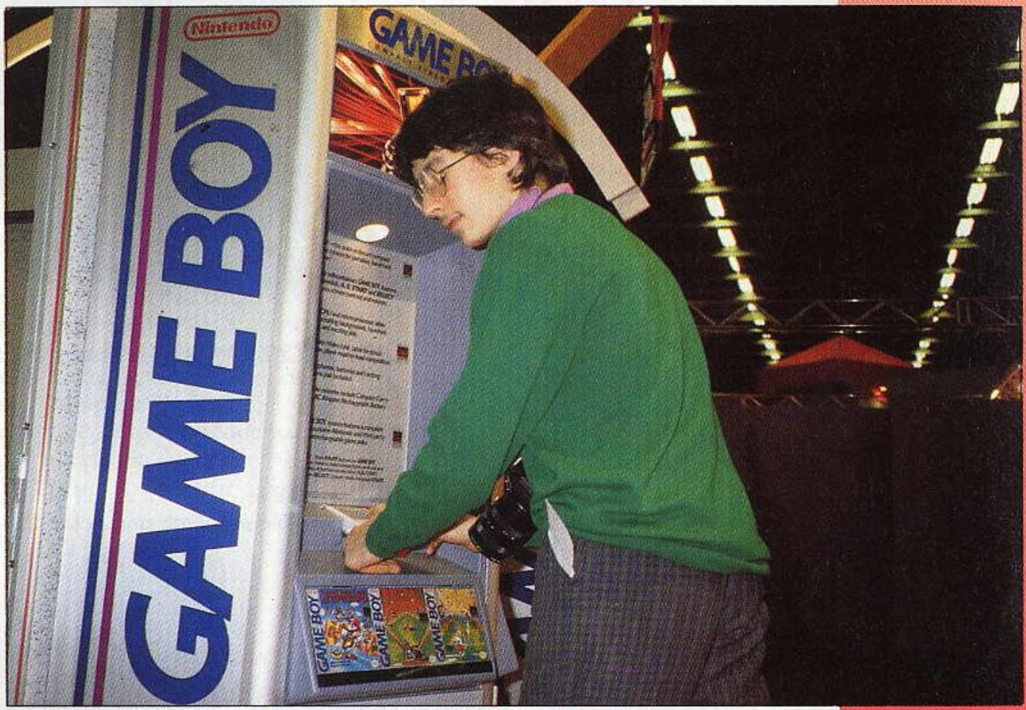
Du côté de la PC Engine, 10 nouveautés seront prochainement commercialisée, et l'adaptateur pour 5 joysticks devrait coûter 350 francs, alors que le X-HE2, l'adaptateur 2 joysticks, coûtera entre 250 et 300 francs. Le CD-Rom 2 et son boîtier de connexion devrait approcher les 4000 francs.

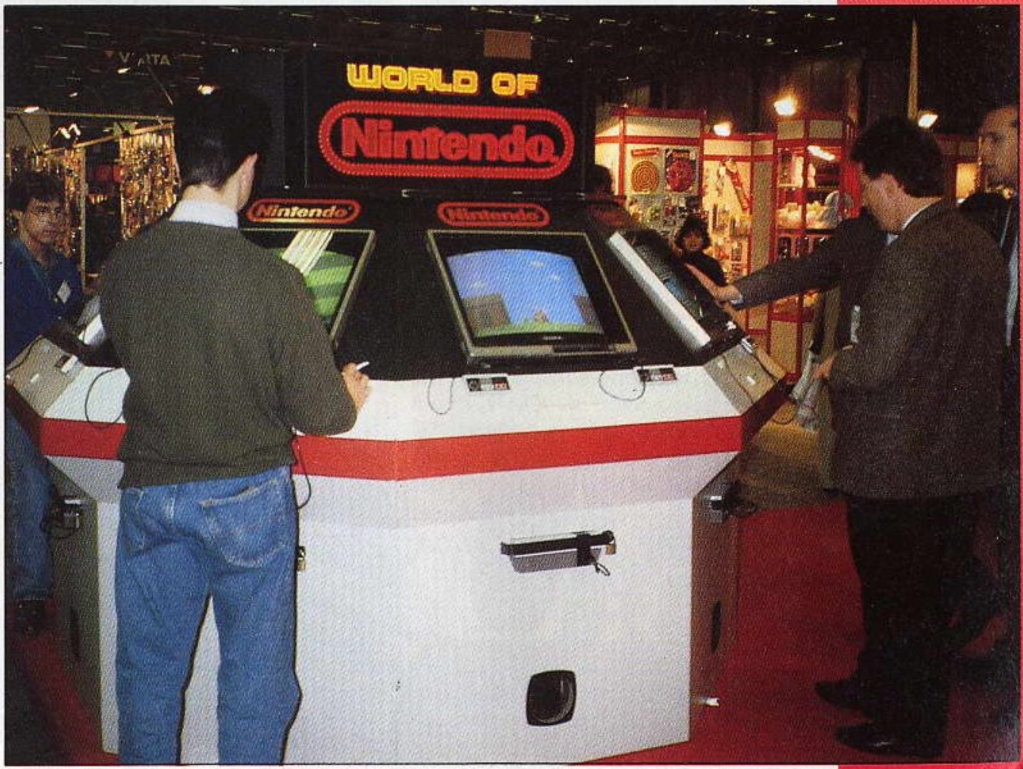
Concluons avec Atari: nous ne parlerons pas de la Lynx, déjà amplement évoquée ailleurs dans le journal; signalons simplement que la VCS 2600, l'ancêtre des consoles de jeu, était présente également. Elle n'en finit pas de finir, et c'est bien triste. Mais une dizaine de cartouches nouvelles sont pourtant annoncées...

Page de gauche : La gamme des jeux Nintendo. Le Joystick de Sega.









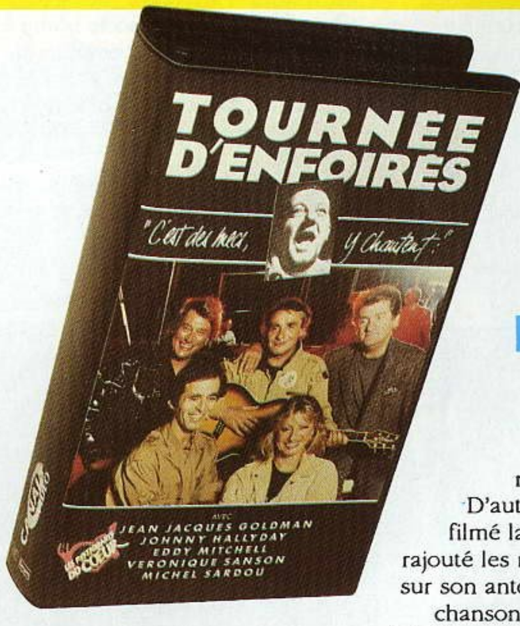
C'EST



SONY KV E291 OB

Sony fait des téléviseurs tellement beaux qu'on peut les regarder même éteints ! Le petit dernier comporte, dans sa partie élevée, un caisson de basse (sans jeu de mot). Un conseil : achetez toujours un téléviseur équipé de DEUX prises péritel; une pour Canal+, l'autre pour le micro. Ce modèle en a deux . . .

PRIX TTC: Environ 10.000f



CASSETTE VIDEO TOURNEE D'ENFOIRES

«Moi je file un rencard à ceux qui n'ont plus rien...» Octobre 85, Coluche donne naissance aux Restos du coeur. D'autres ont pris la relève. Canal+ a filmé la superbe tournée d'enfoirés et rajouté les meilleurs moments de Coluche sur son antenne. Michel Denisot, entre les chansons, explique et montre la vie de ceux qui distribuent 250 000 repas durant cet hiver.

PRIX TTC: 139 f, entièrement reversé au profit des Restos du coeur.

YAMAHA YST-7

C'est au prix d'une miniaturisation extrême que Yamaha a fait le plus petit ampli tuner qualité hifi. 2X6 Watts, trois sorties qui permettent d'intégrer au système un baladeur, un CD) portable et même une petite télé, un nouveau concept qui va faire des petits.

PRIX TTC: 2700 f environ.



Les enceintes proposent rarement un système sonore de qualité avec les graves, à moins de claquer un max, mais alors vraiment un max. JBL a conçu un système de basse qui, au départ, devait compléter ces fameuses PRO III. A l'arrivée ce système «subwoofer» (terme technique à utiliser en société, ça en jette...) convient à bon nombre de systèmes et même aux systèmes vidéo. Avec un encombrement minimum qui ne gâche rien.

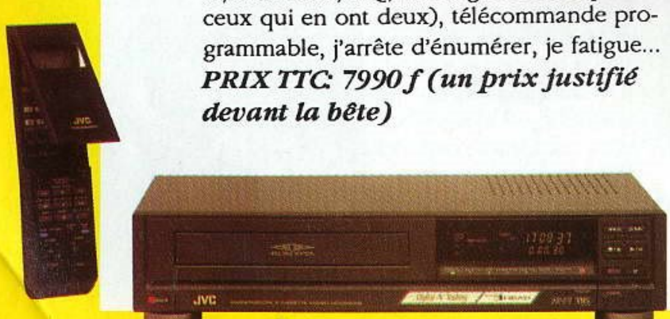
PRIX TTC: L'ensemble avec les enceintes PRO III, environ 5000f

JVC HR-D S30 MS

JVC est l'inventeur du VHS, ce qui lui donne souvent une longueur d'avance sur ses concurrents. Avec ce modèle là, rien à dire, il s'agit du must dans sa catégorie: Hi-Fi, trois têtes, HQ, montage double (pour ceux qui en ont deux), télécommande programmable, j'arrête d'énumérer, je fatigue...

PRIX TTC: 7990 f (un prix justifié devant la bête)





GENIAL

EMMANUEL LAPIERRE

MAXELL UD II, XL II-S, MX



Pourquoi vous parler de cassettes audio? Pour deux raisons, la première c'est qu'elles sont toutes nouvelles et vachement bonnes, la deuxième, et c'est ça qui est nouveau, Maxell propose des cassettes de 90 qui font 100! Ils ont tiré sur la bande et gagné 10 minutes afin, qu'ils disent, d'enregistrer un compact sans oublier les derniers morceaux. Mais où vont-ils chercher tout ça?
PRIX TTC: de 30 à 60f selon les modèles

MITSUBISHI HS C 40

Malgré une grande diversité des fonctions, ce camescope haut de gamme, digne des pros, propose une automatisation qui permet à l'amateur de se prendre pour Lelouch dès sa première cassette... Format S-VHS, Zoom X8, F1.4, Macro, poids 1,6 kg, etc, etc... Le must, jusqu'au prochain. Tout va si vite...
PRIX TTC: 16 950 f quand même...(Plus valise, superbe: 950 f)



SONY RM-E 80



De la taille d'une grosse télécommande, le RM-E 80 est, en fait, une unité de montage vidéo qui fonctionne avec tous les formats. D'un côté vous branchez un caméscope, de l'autre un magnétoscope, et ne conservez que les meilleures séquences, dans l'ordre de votre choix. Compteur de bande, mémorisation, repérage de séquence, le montage à la portée de tous!
PRIX TTC : environ 1200F

JBL SB-1





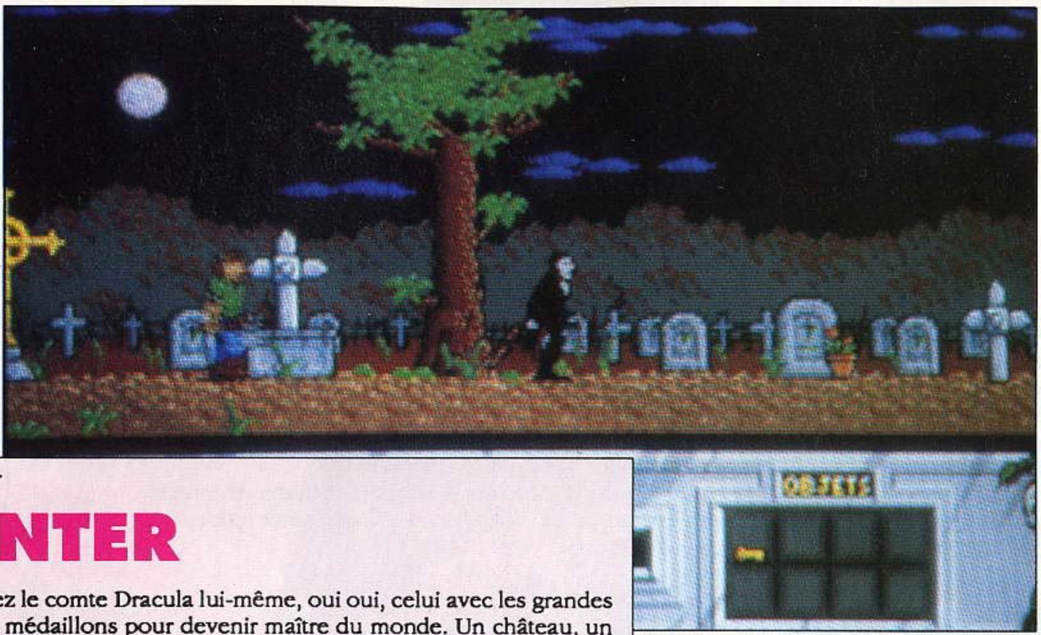
COFFRET BALADEUR MEMOREX

Depuis le temps qu'ils fournissent des cassettes pour les autres, il était temps que Memorex se lance dans le hardware et propose un coffret complètement complet avec, tenez vous bien, un baladeur lecteur de cassette radio stéréo avec égaliseur graphique, un casque d'écoute, un chargeur avec quatre piles rechargeables et deux cassettes audio DBS 90.
Le prix? incroyable...
Prix TTC: 390 f!!!



MOSAÏQUE OCEANIC 5Jr VR 7610

Demain, le nombre de chaînes de télé sera tel que même le plus acharné des zappeurs risque de se fatiguer à chercher le bon canal. Dès aujourd'hui, avec son magnétoscope VR 7610, Océanic propose la Mosaïque: un système génial qui permet de visionner 9 chaînes à la fois! Ceci grâce à un microprocesseur (nos plus fidèles lecteurs savent ce que c'est, les autres...) qui mémorise chaque canal à tour de rôle et le reporte dans sa fenêtre. Pour voir la télé à plusieurs sans se chamailler.
PRIX TTC: Pas encore fixé, c'est tout nouveau.
NDR: Sur le câble, il existe un canal regroupant toutes les chaînes ou presque, appelé canal Mosïque...



AMIGA • EDITEUR : UBI SOFT

NIGHT HUNTER

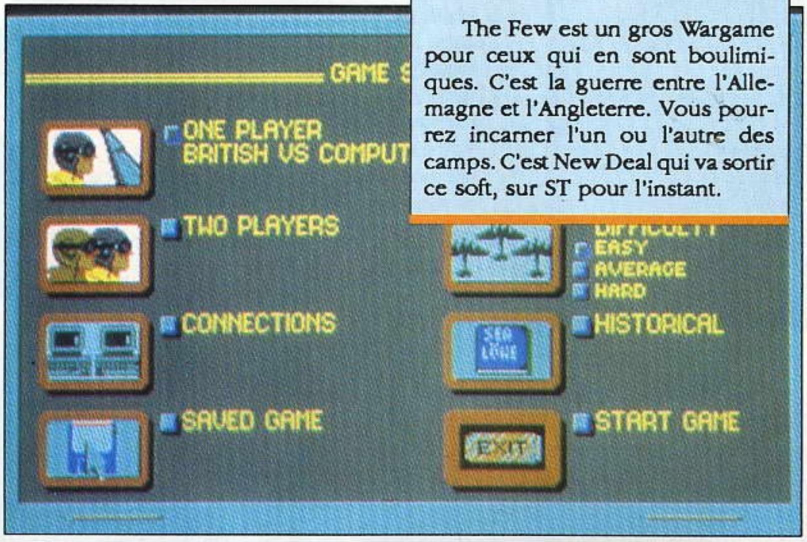
Dans Night Hunter, vous incarnez le comte Dracula lui-même, oui oui, celui avec les grandes dents, et vous devez retrouver cinq médaillons pour devenir maître du monde. Un château, un cimetière et une campagne lugubre et nocturne sont vos décors. Transformation en chauve-souris ou loup-garou, pompage de sang à gogo, Ubi Soft a remis au goût du jour cette vieille légende sur Amiga avec de très jolis graphismes.

ST • EDITEUR : NEW DEAL

THE FEW

The Few est un gros Wargame pour ceux qui en sont boulimiques. C'est la guerre entre l'Allemagne et l'Angleterre. Vous pourrez incarner l'un ou l'autre des camps. C'est New Deal qui va sortir ce soft, sur ST pour l'instant.

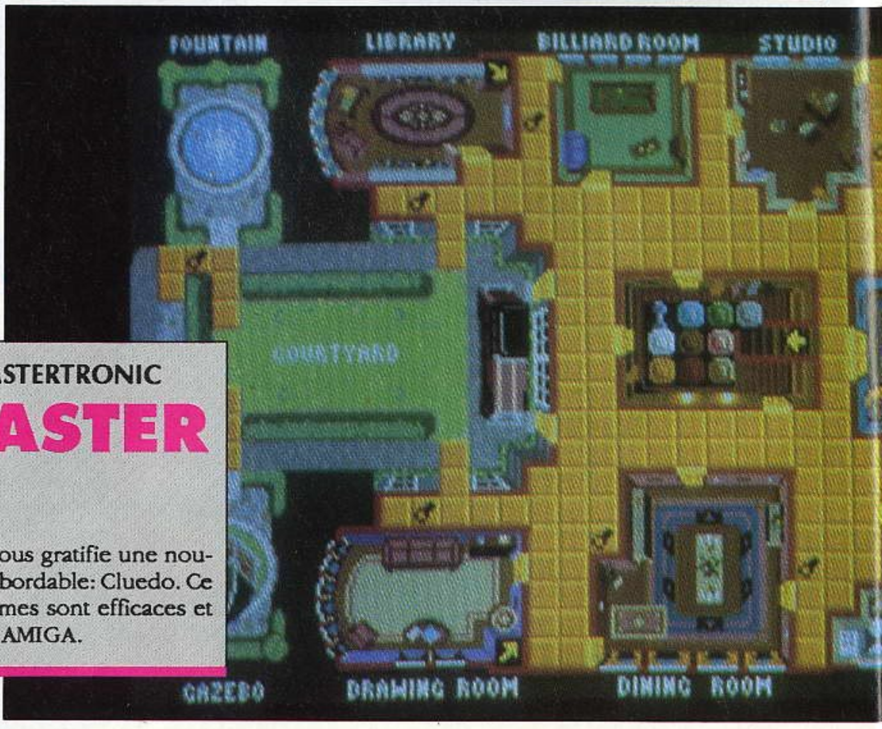




AMIGA • EDITEUR : ACTIVISION

WAR HEAD

War Head est une simulation de vol dans l'espace, dans laquelle vous devez sauver la terre d'une invasion d'insectes extra-terrestres. Avec 39 missions, Activision vous invite à vous battre à bord du FOE 57, contre des êtres visiblement très hostiles à votre race. Disponible début mars sur Amiga et ST.



AMIGA • EDITEUR : VIRGIN-MASTERTRONIC

CLUEDO MASTER DETECTIVE

L'association Virgin-Mastertronic nous gratifie une nouvelle fois d'un soft très classique mais abordable: Cluedo. Ce jeu célèbre, parait réussi. Les graphismes sont efficaces et très colorés. A suivre... à la loupe sur AMIGA.



ST • EDITEUR : ACKERLIGHT

THE LAST RAIDERS OF WIND

Pour retrouver les forces du vent, volées par les sorciers d'Azahar, vous allez devoir, seul ou à deux, affronter différents monstres imaginaires, à bord de votre tapis volant. C'est de l'arcade avec scroll horizontal, c'est très joliment réalisé, Ackerlight oblige. Vous y jouerez très bientôt sur ST et AMIGA.





ST • EDITEUR : INFOMEDIA

EXPLORA III

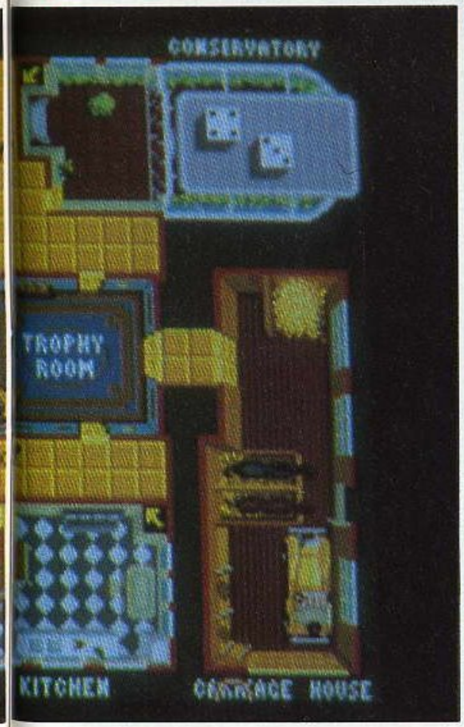
On ne présente plus Explora, qui a fait la célébrité d'Infomédia. Cette fois vous évoluez dans une grande ville, où vous devez sauver l'humanité des griffes d'une dangereuse secte. Flânerie dans le métro, en bus, visite de musées, négociations avec différents commerçants, voyages dans le temps, etc. Des graphismes superbes, un peu d'animation et un scénario tordu, voilà de quoi sera composé Explora III. Une grande aventure en perspective sur ST.

AMIGA • EDITEUR : C.D.S.

EUROPEAN SUPERLEAGUE

C'est une simulation de gestion d'une équipe de football supervisée par C.D.S.. Les graphismes sont superbes. Ca a l'air très très bien, bref, ce soft gagne déjà à être connu sur Amiga en tous les cas.





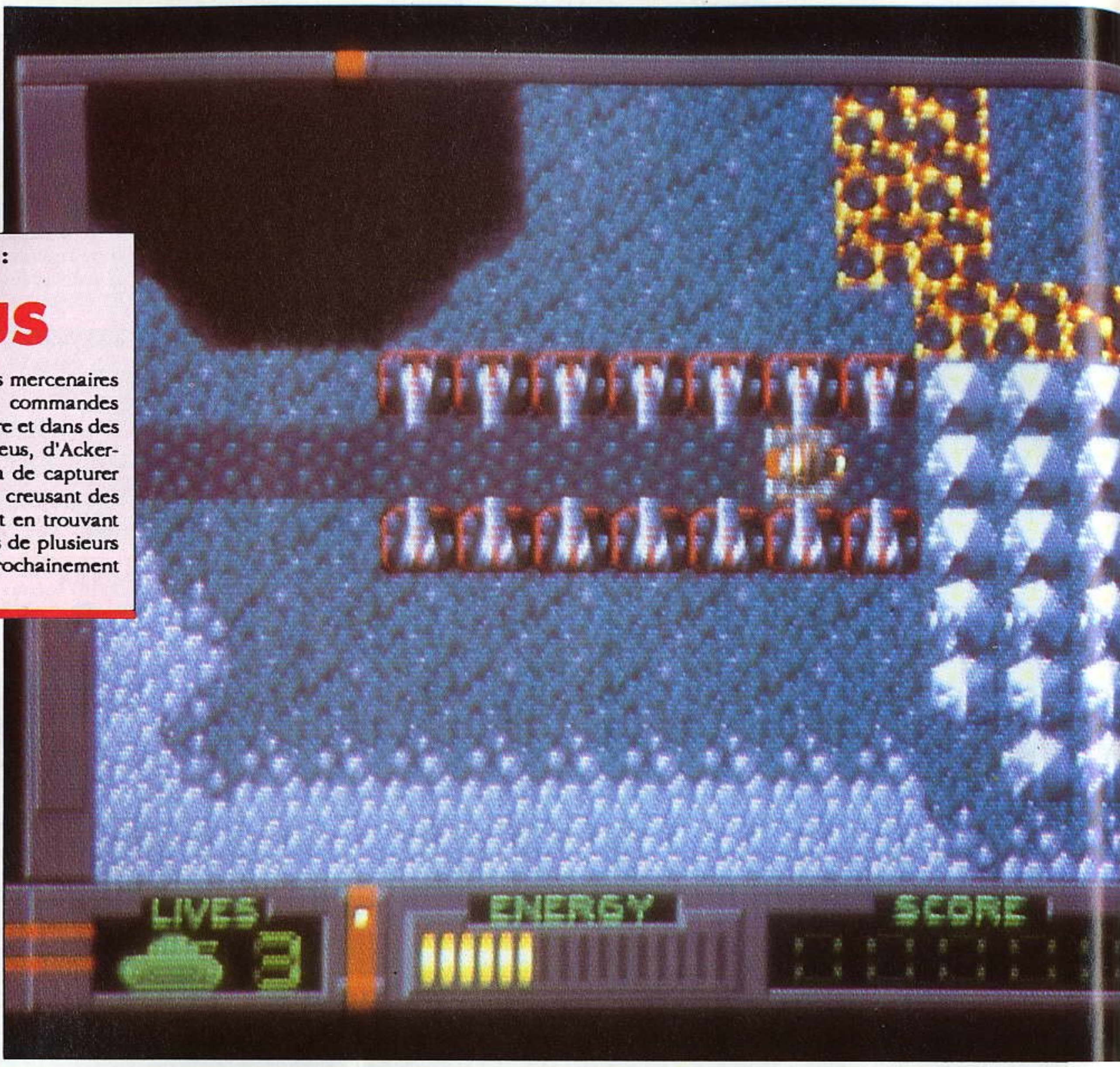


previews

AMIGA • EDITEUR : ACKERLIGHT

URAEUS

Vous allez jouer les mercenaires intergalactiques, aux commandes de votre char, sous terre et dans des villes. Tout ça c'est Uraeus, d'Ackerlight, et votre but sera de capturer des grands bandits en creusant des galeries souterraines et en trouvant la sortie vers des villes de plusieurs planètes différentes. Prochainement sur AMIGA.

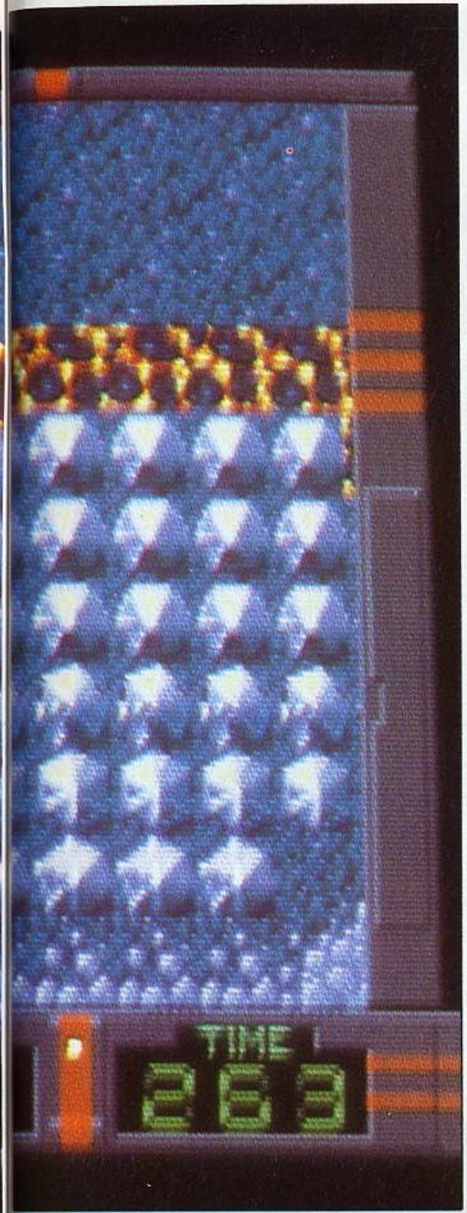


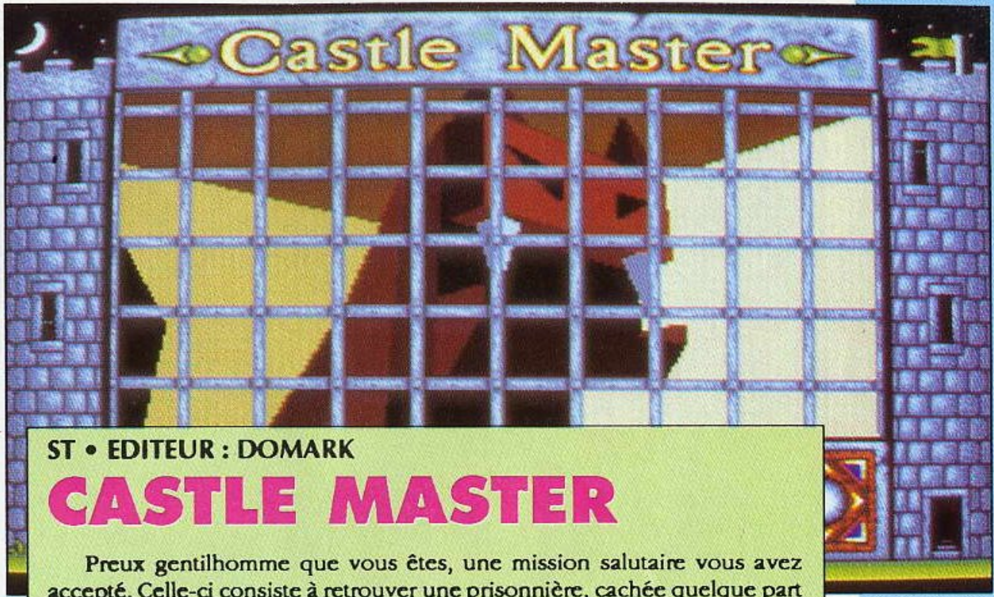
AMIGA • EDITEUR : TYNESOFT

ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK

Elvira est un jeu de rôle à la manière de Dunjeon Master, édité par Tynesoft où l'horreur règne dans des couloirs sinistres. Des graphismes somptueux et des animations à donner le frisson, sur AMIGA.





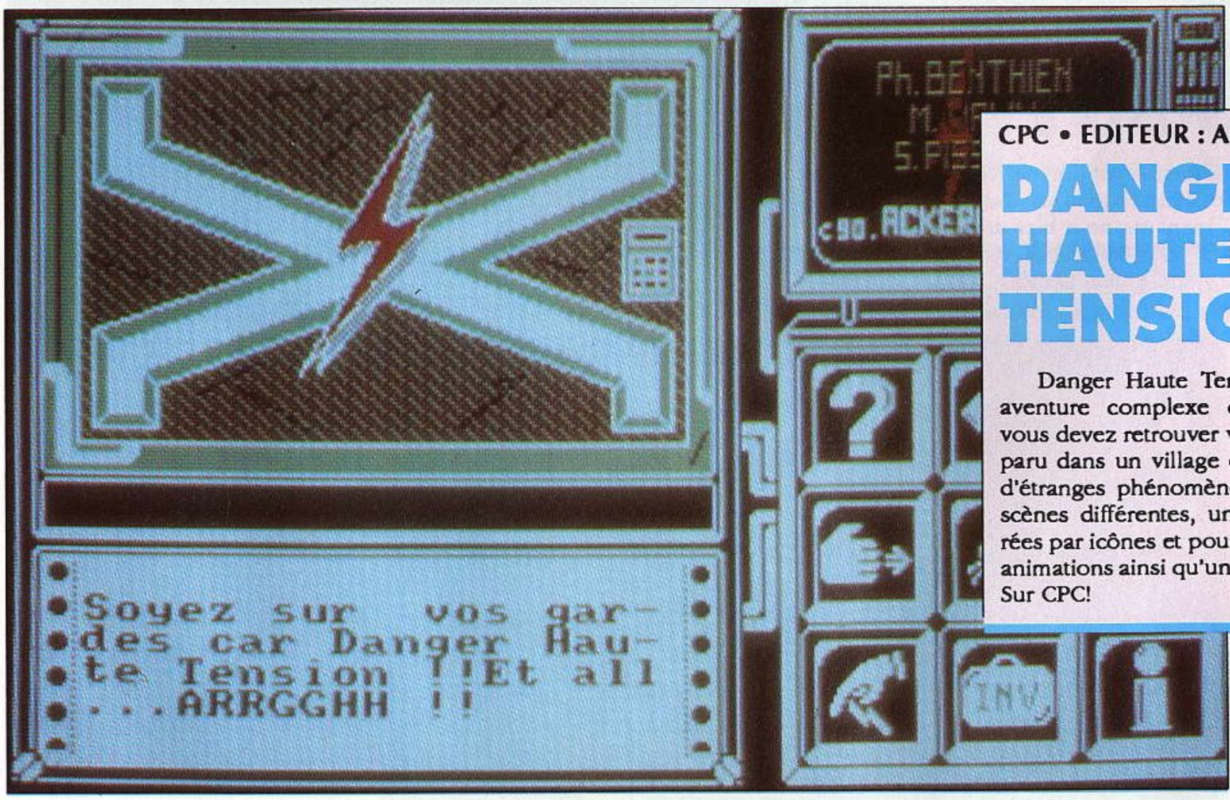


ST • EDITEUR : DOMARK

CASTLE MASTER

Preux gentilhomme que vous êtes, une mission salutaire vous avez accepté. Celle-ci consiste à retrouver une prisonnière, cachée quelque part dans une des quatre tours du château. Une aventure où l'originalité se situe dans le fait que c'est en 3D, et que vous pouvez tout observer en tournant la tête, en vous rapprochant, etc. Ca risque de donner quelque chose de tout à fait surprenant. On verra ça sur ST, grâce à Domark.





CPC • EDITEUR : ACKERLIGHT

DANGER HAUTE TENSION

Danger Haute Tension est une aventure complexe dans laquelle vous devez retrouver votre père disparu dans un village où il se passe d'étranges phénomènes. Il y a 140 scènes différentes, uniquement gérées par icônes et pourvues de jolies animations ainsi qu'un son digitalisé. Sur CPC!



AMIGA

FEDERATION QUEST ONE BSS JANE SEYMOUR

Un vaisseau de recherche biologique qui devait ramener des aliens sur terre afin de les étudier a perdu le contact avec la terre. Vous êtes envoyé là-bas pour savoir ce qui c'est passé. Aventure à travers les dédales du vaisseau, combats contre une trentaine d'aliens différents, énigme à résoudre et possibilité de programmer certains robots du vaisseau, c'est ce que vous propose US Gold sur Amiga.



AMIGA • EDITEUR : LOGOTRON

BAD COMPANY

Logotron vous envoie sur une nouvelle planète et vous devez tirer et détruire tous les aliens qui arrivent sur vous. Extrêmement rapide et bien animé, ce jeu ne sert à rien sinon à vous défouler. C'est déjà ça. Bad Company est sur AMIGA très bientôt.

AMIGA • EDITEUR : NEW LINE SOFTWARE

ALADIN

New Line met au goût du jour les vieilles légendes, en envoyant la Lampe d'Aladin jouer les cow-boys dans l'espace. Ce jeu sur Amiga est en scrolling horizontal, vous dirigez la lampe qui doit détruire des séries de boules, billes, cylindres, et autres ustensiles qui explosent dans un bruit de vaisselle cassée.

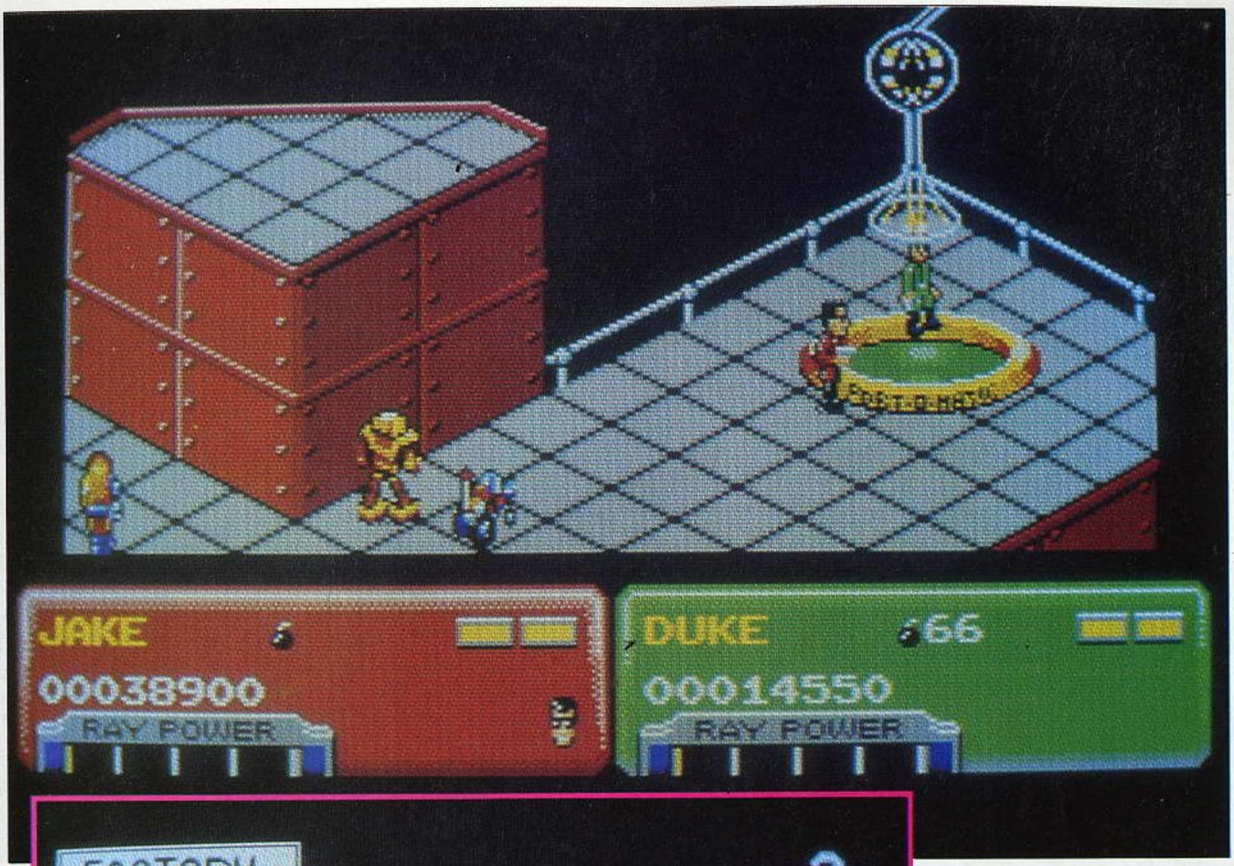


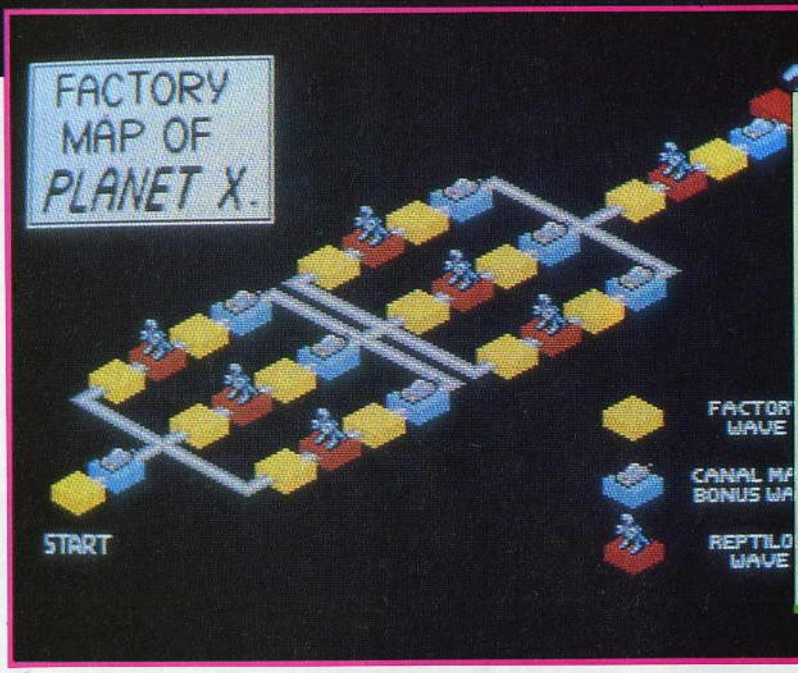


AMIGA • EDITEUR : ULTRA GAMES

TURTLES

Un tout petit jeu où vous incarnez une super-tortue, à la rescousse d'une gonzesse prisonnière de quelques infâmes vermines. Dans des galeries souterraines genre égouts, vous devez combattre contre des insectes vilains et méchants. Turtles est édité par Ultra Games sur AMIGA.





ST • EDITEUR : DOMARK

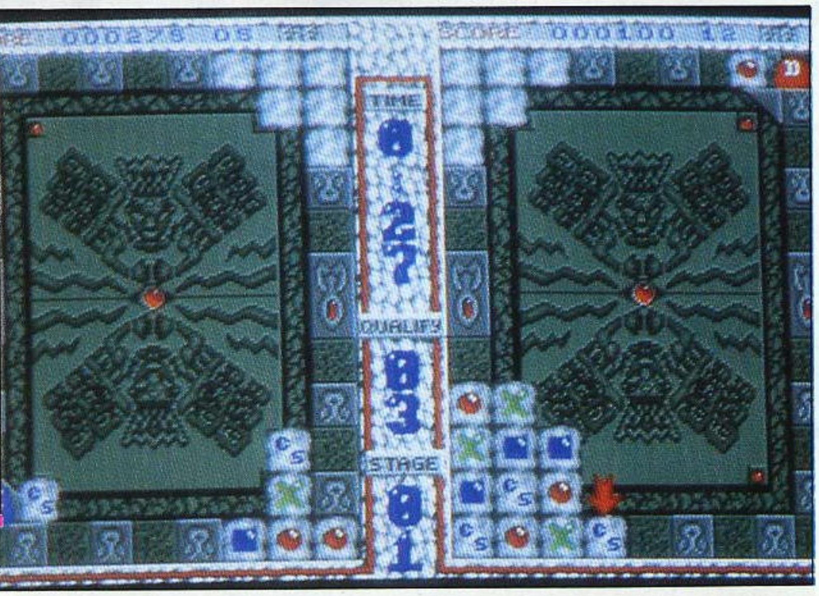
PLANETE X, ROBOT MONSTERS

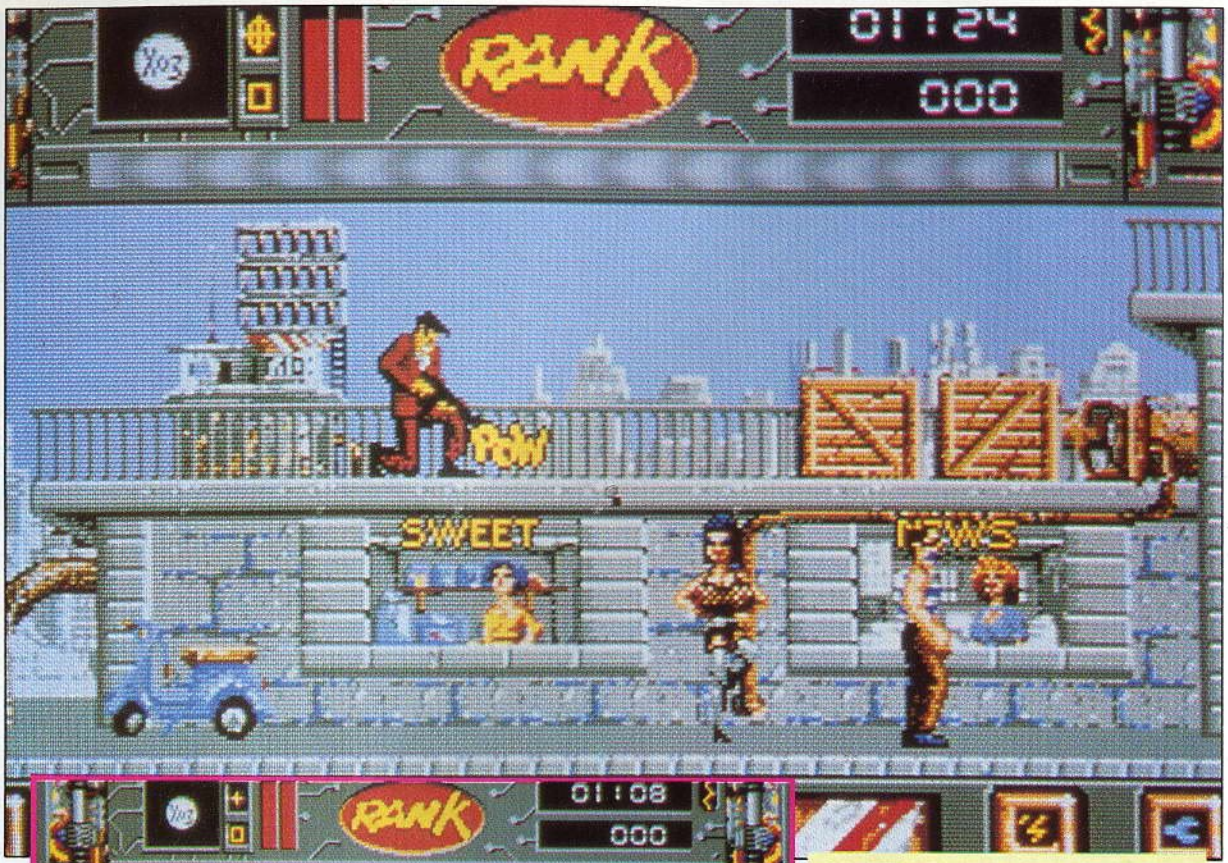
Des petits sprites très bien animés gigotent sur des étages vus de haut en plongée (voir photo si pas comprendre). Vous êtes au milieu de tous ces robots que vous devez détruire au plus vite et au laser. A chaque niveau, il faut trouver le moyen de passer au suivant, pour arriver tout en haut. Si vous n'êtes pas encore mort, un niveau dans un labyrinthe vous donnera des points et des cheveux blancs, puis on recommencera en plus dur. C'est rigolo et c'est rapide, c'est Planète X et c'est édité par Domark, début mai.

AMIGA • EDITEUR CYBERSTYLE

WOBLER

C'est l'histoire d'une boule qui, dans un tableau plein de petits carrés différents, doit jeter son carré, le faire rebondir afin qu'il s'écrase sur un carré correspondant. Ce dernier disparaît et laisse la place à un nouveau carré, différent. C'est carrément mignon et ça se joue seul ou à deux. Wobler sort sur AMIGA chez Cyberstyle, très bientôt.



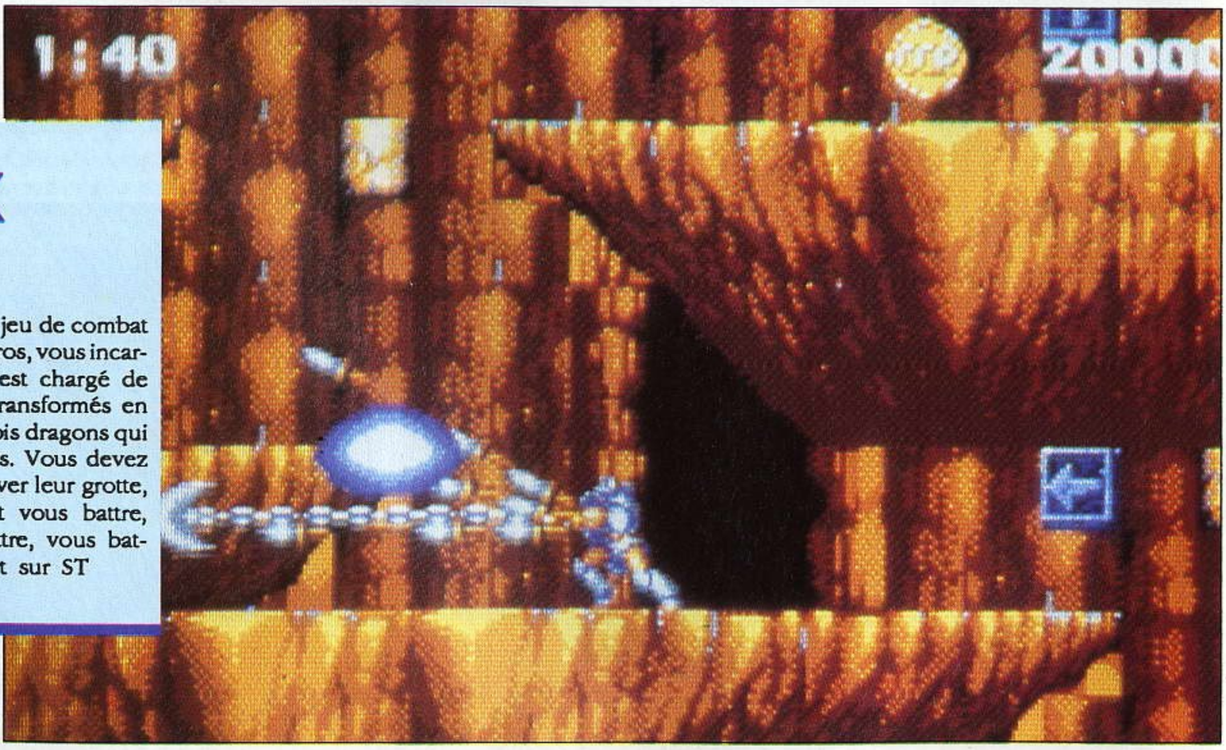




ST• EDITEUR : UBI SOFT

RANXEROX

Ranxerox, c'est l'inoubliable héros créé par Liberatore, un héros qui, à la suite d'un accident, s'est vu greffer le mécanisme d'une photocopieuse dans la tête. Ça sort sur 16 bits chez Ubi Soft das un peu moins de pas longtemps.



ST •

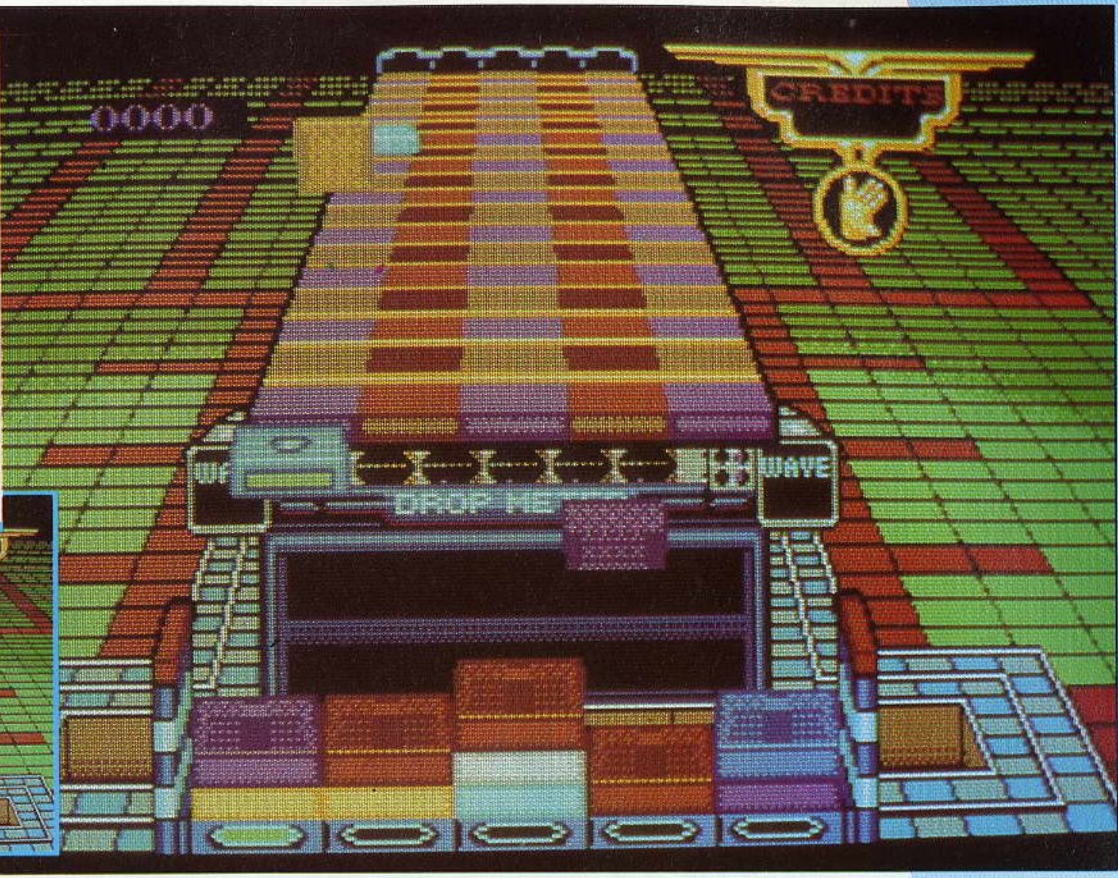
BLACK TIGER

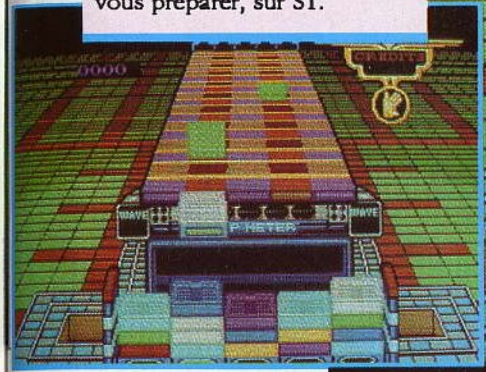
Black Tiger est un jeu de combat moyenâgeux, où, en gros, vous incarnez un guerrier qui est chargé de retrouver des Sages transformés en pierre et de tuer les trois dragons qui ont anéanti votre pays. Vous devez lutter contre eux, trouver leur grotte, acheter des armes et vous battre, vous battre, vous battre, vous battre.... Black Tiger sort sur ST

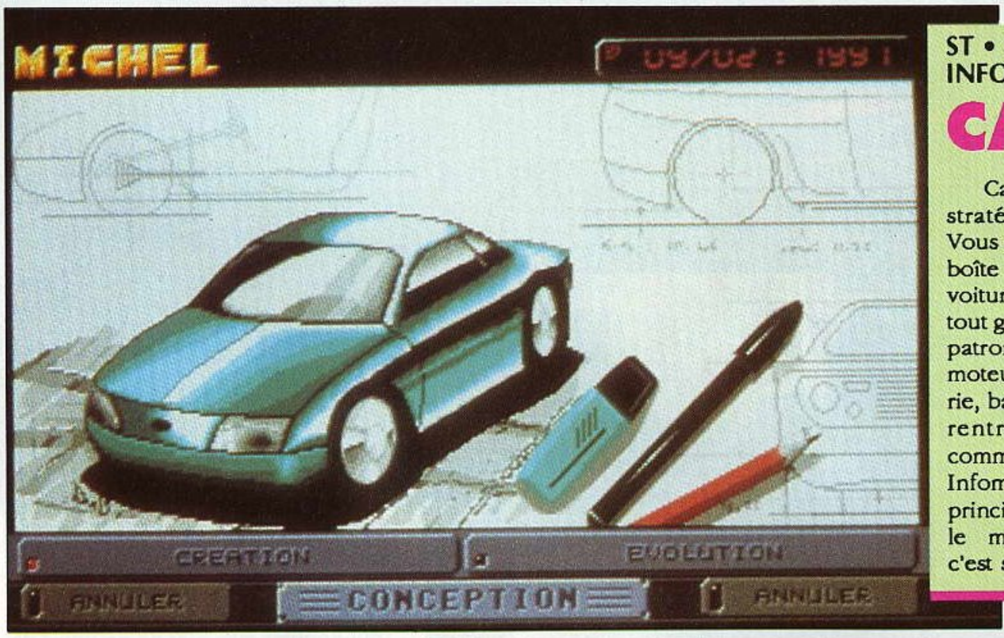
ST • EDITEUR : DOMARK

KLAX

Un tapis roulant vu de face, des palettes de couleurs arrivant vers vous, et un but: les empiler les unes sur les autres afin d'assembler trois couleurs identiques horizontalement, verticalement ou diagonalement. C'est Domark qui nous offrira cela, ça s'appellera Klax et ça demandera pas mal d'adresse à notre avis. Vous avez jusqu'au mois d'avril pour vous préparer, sur ST.







ST • EDITEUR : INFOMEDIA

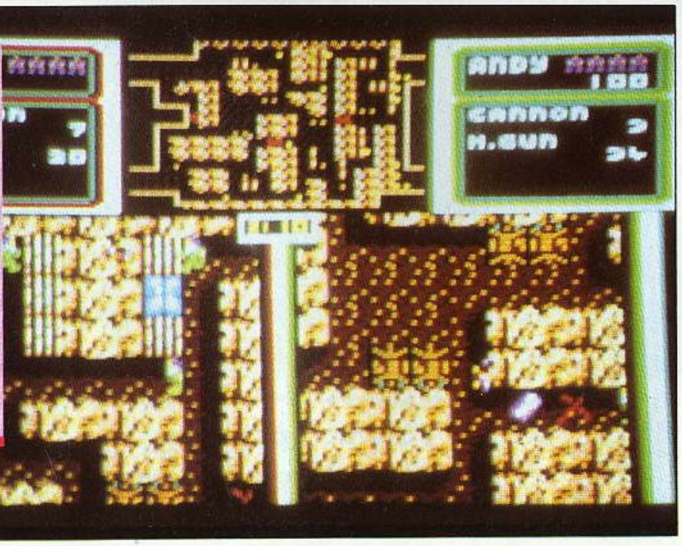
CARS

Cars est un jeu de stratégie d'entreprise. Vous êtes à la tête d'une boîte de construction de voitures, et vous devez tout gérer comme un vrai patron. Création d'un moteur, d'une carrosserie, banc d'essai etc, tout rentre en compte, comme pour de la vraie. Infomédia reprend le principe de Rock Star, sur le monde automobile, c'est sur ST très bientôt.

ST • EDITEUR : US GOLD

CRACK DOWN

Vous pouvez jouer seul ou à deux, et incarnez Ben ou Andy, les deux flics chargés d'éliminer le vilain docteur K. qui règne en dictateur sur une ville du futur. Vous devrez poser trois bombes par terre, par niveau, sur 16 niveaux, en tuant quiconque se présentera devant vous. Crack Down est un bon jeu d'arcade, vu de haut avec un scrolling multi-directionnel. Edité par US Gold, ce soft sera disponible en avril.

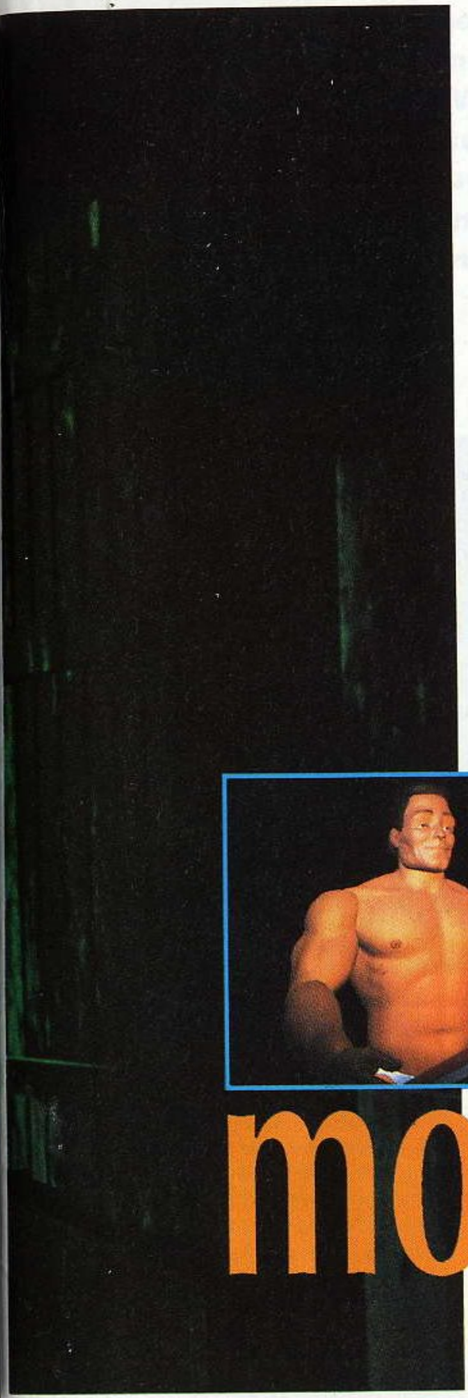




«Knickknack», de John Lasseter, utilise à fond la carte Renderman.

Un nouveau pas vient encore d'être franchi dans le domaine de l'irréel. Un pas de fourmi, aux yeux de l'opinion publique, mais un pas de géant pour les pros comme vous.

En effet, l'anthropomorphisme des héros synthétiques a atteint le niveau qui nous permet d'apercevoir les bases de ce qui pourrait être la Tour de Babel de notre future Humanité. Car cette année, le mouvement du corps, les déplacements de personnages ainsi que leurs silhouettes ont été représentés et mis en valeur de la meilleure façon qui soit. Avec, par exemple: «Eurythmy» de Susan Amkraut et Michael Girard, de l'Ohio State University dont on vous a déja parlé il y a quelques temps, «Dozo and the Logos» de Kleizer et Walczack, mettant en scène une chanteuse, danseuse, au physique plus que prometteur, dont l'agréable mouvement ondulatoire nous saute à la ceinture presqu'aussi violemment que les premières images du clip de la chanteuse de Cold Cut: Yazz. Le but est atteint: le spectateur vibre et oublie



le miroir aux illusions

L'image en mouvement

Visite guidée : Henri Legoy

qu'il est collé devant une image calculée, tellement bien calculée d'ailleurs, que sa puissance occulte le pouvoir de réflexion du cobaye, qui, les yeux embués demande au responsable du stand: «Pouvez vous remonter la cassette, une fois, j'ai pas bien vu le décor! Merxci!...» Et le démonstrateur, bon enfant, de faire replay, afin que l'environnement du plan large, (une planisphère étendue sur un cyclo, style fond de décor d'émission baba cool) lui tourne autour des yeux. Certains cadrages sont intéressants d'ailleurs, puisqu'ils nous permettent de découvrir la scène et son plancher, le micro et son pied, la chanteuse et son short de cycliste... Humm... on avait autre fois déja vu un essai un peu court avec les Suprêmes, à qui notre seul reproche était qu'elles soient un peu mécaniques.... Autre exemple, un peu plus ancien puisque présenté au Siggraph en 88: «Sextone for Président» du californien John Grower, travaillant pour Kleiser et Walczack, voit soudain une tribune de conférence électorale, occupée par un personnage, torse nu, musclé, bonne mine, cadré en plan américain, dont la voix débite un slogan qui plairait à Roger Rabbit: «Le pouvoir aux personnages de synthèse!», aux Toons en quelque sorte! Mais de tout cela, se dégage une autre évidence. Pixar, qui nous avait tant surpris avec son «Tintoy», le bébé, casseur de jouet, fait un virage à 180° du réalisme, larguant tous ses concurrents, confrères, imitateurs, en nous promenant dans un nouvel univers de joujoux et de babioles en plastique. Alors que tout le monde a cru voir dans le bébé, le nouveau héros qui allait nous conduire sur la voie royale de la simulation, Pixar nous indique que le progrès et la recherche doivent se faire, dans un domaine encore plus irréel que celui de la vie humaine, celui de la matière synthétique inerte. Terrible! Une fois de plus, avec «Knickknack», l'énergie créatrice utilise l'humour pour aller plus loin encore dans la performance de l'illusion. John Lasseter utilise à fond la carte Renderman pour produire l'effet souhaité de mapping, et de rendu. Pour les amateurs, il vous faudra remarquer la qualité de rendu de ces non-matières, et vous interroger sur la complexité de ce qu'il y a à l'écran. Le plastique transparent, qui sert de boite à neige pour le petit père noël, par exemple, est une véritable cochonnerie à reproduire en peinture, et l'est vous vous en doutez encore plus, s'il y a un mouvement. La réussite de ce film passe par la dextérité de l'animation, capable de nous faire sentir le poids des choses, et de les faire évoluer dans différentes gravités. Un must à voir et à apprécier sans modération. Autre choc dans l'absence d'émotion avec le colossal «Paris 1789», dont les qualités ne sont plus à vanter. Cette promenade est tellement parfaite dans son rendu, que l'on peut s'imaginer utiliser ces images comme base de données pour composer un décor, dans lequel pourraient évoluer tous nos personnages préférés. Et demain? De quoi le progrès sera-t-il fait? D'images en 3D, mais en relief!!! Oui. En stéréoscopie! Oh oui....



Ci-contre : «Paris 1789».

En vignette : «Sextone for President», de John Grower. © Wavefront Technologies Inc. Keiser-Walczack.

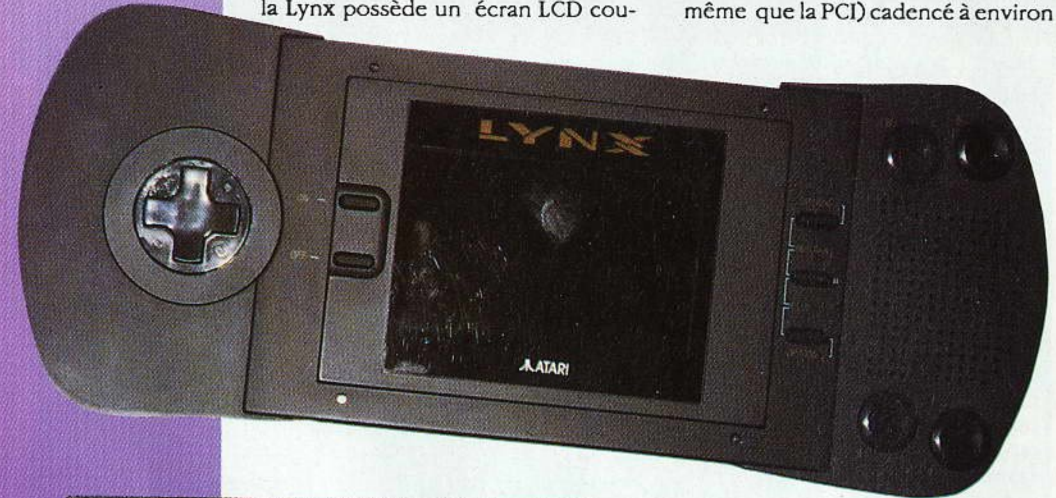
Ci-dessous : «Eurythmy», se Susan Amkraut et Michael Girard.

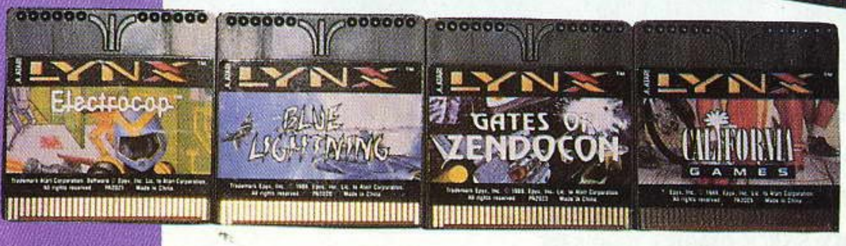
En attendant la nouvelle PC-Engine portable (entièrement compatible avec la PCI), qui sera disponible au Japon et aux States dans 4 ou 5 mois, voici que les Américains et en particulier Atari se rebiffent. Voyant que les Japonais allaient leur en mettre plein les mirettes avec leurs: PC-Engine Super Grafx (Nec), Famicon (Nintendo), Megadrive (Sega), j'en passe et des meilleures... Jack Tramiel le PDG d'Atari vient de lancer sur le marché une console d'un concept et d'une réalisation totalement révolutionnaire: la Lynx.

Lynx

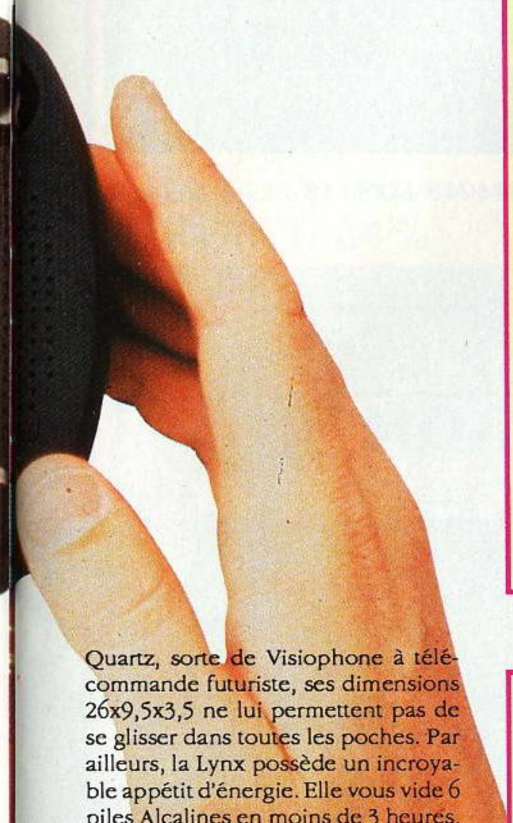


RJ Mical, un des créateurs de l'Amiga récemment passé chez Atari, est aussi le concepteur de la Lynx. Cette situation est assez paradoxale, puisque le développement de ces derniers se fait sur des Amigas (Jack doit en être vert de rage!). Contrairement à la Gameboy (la première console portable, testée dans le numéro 2 de Joystick), la Lynx possède un écran LCD couleur rétro éclairé (c'est à dire que vous pourrez jouer sous les couvertures) d'une qualité encore jamais vue. Mais, il semble que les techniciens d'Atari aient réglé le problème avec brio, puisque jamais un écran si petit, n'a donné de tels résultats. Les caractéristiques de la Lynx sont impressionnantes. Architecturée autour d'un microprocesseur 6502C (le même que la PCI) cadencé à environ 4 Mhz, la Lynx est capable de gérer, 1024 sprites en même temps (à titre de comparaison la PC Engine Super Grafx n'en gère que 128). Sa palette comporte 4096 couleurs (comme un Amiga ou en Atari STE), mais seulement 16 sont affichables simultanément. La résolution graphique peut sembler faible, puisqu'elle n'est que de 160 sur 102, mais lorsque l'on connait les dimensions de l'écran, 9 cm en diagonale, celle-ci s'avère tout à fait satisfaisante, et la met au niveau d'un Atari ST sur un écran télé (les pixels étant bien évidemment bien plus petits sur l'écran de la Lynx). Comme pour la Gameboy (Nintendo), le son, basé sur une technologie 32 bits, est excellent, puisque la Lynx possède 4 voies sur 8 octaves. Il est également possible de brancher un casque (de Walkman par exemple), et le son vous sera transmis en mono et pas en stéréo (contrairement aux bruits qui courent).. Par le biais d'un connecteur situé à l'arrière de la bête appelé Comlynx, vous pouvez connecter jusqu'à huit Lynx ensemble. A deux, par exemple, et dans l'épreuve du surf ou du skate dans California Games, vous verrez votre adversaire sur votre écran, ce qui est hyper fendard! Les techniciens d'Atari ont même poussé le vice jusqu'à créer une console qui satisfera les droitiers et les gauchers: il est possible de





renverser l'écran (en appuyant sur les touches "restart" et "option 2" simultanément). A l'heure actuelle, six titres sont disponibles aux Etats-Unis (California Games [livré avec la machine] , Blue Lightning, Impossible Mission, Monster Démolition, Gates of Zendacon, Time Quest & Treasure Chests). A peine plus volumineuse qu'un Technophone à



Quartz, sorte de Visiophone à télécommande futuriste, ses dimensions 26x9,5x3,5 ne lui permettent pas de se glisser dans toutes les poches. Par ailleurs, la Lynx possède un incroyable appétit d'énergie. Elle vous vide 6 piles Alcalines en moins de 3 heures, ce qui pourrait revenir extrêmement cher, si il n'y avait pas de connecteur pour une alimentation sur secteur. Il est également dommage que la Lynx ne puisse pas se connecter à un moniteur ou à un téléviseur. Aux Etats-Unis, la Lynx est vendue approximativement 1200 fr. En France, la console est en démonstration chez AMIE (à Paris) où des commandes sont d'ores et déjà possibles. Sachez toutefois, que sur notre territoire la Lynx sera officiellement importée par Atari France, et que son prix devrait tourner aux alentours des 1500 fr. Les softs en cartouches d'une capacité mémoire pouvant aller jusqu'à huit mégabits (c'est-à-dire 8x1 méga octet: 8 fois la mémoire centrale d'un 1040 ST) avoisineront eux les 250-300 fr. A l'heure actuelle, personne ne peut dire si l'année 1990 sera l'ère des Japonais ou d'Atari, mais une chose est sûre, grâce à Atari Corp., il nous est maintenant possible d'avoir dans une poche un compatible PC: le Portfolio, et dans l'autre une console de jeu: La Lynx.

J M Destroy.

GATES OF ZENDOCON

EDITEUR : EPYX

Capturé par les druides de l'araignée géante Zendocon, vous devez vous échapper de sa gigantesque toile, parsemée d'univers mortels. Le jeu se déroule suivant un impressionnant scrolling horizontal, qui pour ne rien gâcher monte et descend. L'action bien qu'un peu lente est très attractive. A la fin de chaque stage, on vous délivre un mot de passe qui vous permet de vous retrouver au dernier stage. Au fur et à mesure de votre progression, plusieurs options pourront vous être proposées, ce qui agrémente considérablement la jouabilité de ce jeu. Gates of Zendocon, pour un premier shoot'em up sur Lynx est une réussite, comment seront les prochains, je n'ose même pas y penser.



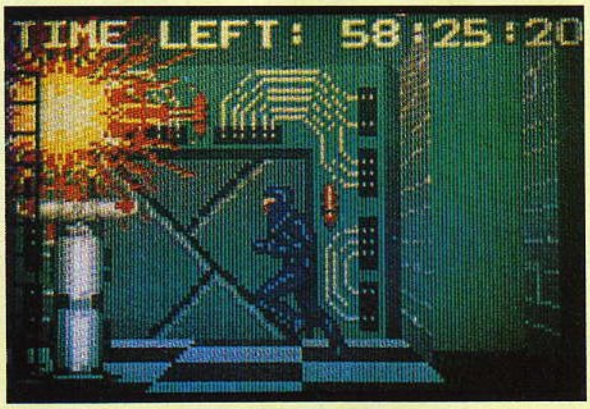
J.M. Destroy

GRAPHISME : 18 • ANIMATION : 15 • SON : 18

VERDICT: 86%

LYNX TEST

ELECTROCOP



(carte 8 megabits)

EDITEUR : EPYX

Cette fois ci votre mission consiste à aller délivrer la fille du président qui a été enlevée par des robots devenus fous à lier. La scène commence sur un gigantesque ensemble automatisé, composé: de portes avec codes secrets que vous devez découvrir, de sols électrifiés, des armes cachées etc... Tout le jeu est représenté en perspective et se déroule selon un scrolling horizontal, un peu saccadé. Le graphisme est un peu fouillis, car trop d'objets sont représentés à l'écran qui lui, est trop petit. Le jeu en lui même, est suffisamment riche pour vous faire vivre de longues heures de recherches intenses. Un soft à n'utiliser que si votre Lynx est alimentée sur secteur car ça dure longtemps!!

J.M. Destroy

GRAPHISME : 16 • ANIMATION : 14 • SON : 17

VERDICT : 80%

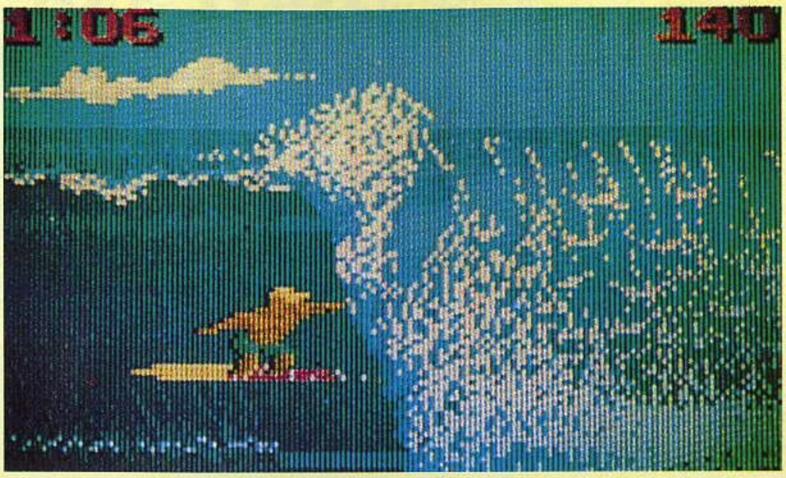
LYNX TEST

CALIFORNIA GAMES

(cartouche 8 megabits)

EDITEUR : EPYX

Livré avec la machine Cal. Games (Oh Yeahh!), est tout ce qu'il y a d'étonnant. Au programme quatre épreuves: le BMX (vélo tout terrain), le Surf, le Skate et pour terminer le Footbag. Tous ces jeux sont dotés d'une animation et d'un graphisme à faire pâlir tous ces gros ordinateurs encombrants. Dans l'épreuve de Skate (Halfpipe), il y a même un effet de zoom, comme nous n'en avions encore jamais vu. De plus, chaque épreuve a sa musique, ce qui n'est pas pour gâcher les choses!! Au dire de Danboss, Cal. games (Oh Yeaahh!) est sur Lynx, la meilleure version de ce jeu, et je veux bien le croire, c'est suffisamment rare pour que je le souligne. ***J.M. Destroy***



GRAPHISME : 18 • ANIMATION : 20 • SON : 18

VERDICT: 93%

LYNX TEST

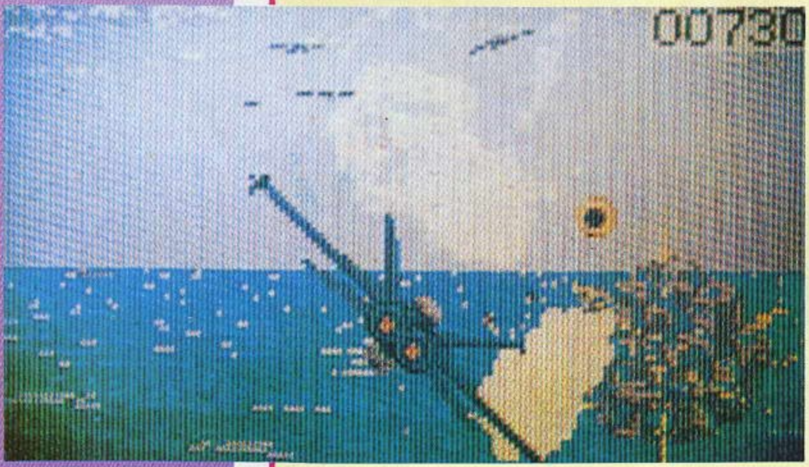
BLUE LIGHTNING

EDITEUR : EPYX

Vous prenez l'After Burner des Arcades, vous réduisez ses dimensions au vingtième, vous le transférez sur Lynx et cela vous donne Blue Lightning. De tous les jeux que nous avons pu testé sur Lynx, c'est incontestablement le meilleur. L'impression de 3D est hyper bien rendue. A faible altitude, vous avez vraiment l'impression que le relief va vous tomber en plein dessus. Le nombre d'avions et de missiles adversaires (les sprites) est tout bonnement incroyable. Ce jeu dépasse de loin tout ce qui avait été fait auparavant, sur n'importe quel micro ludique. Quand je pense que l'écran ne fait que 9 Cm en diagonale, c'est fou. Du jamais vu... ***J.M. Destroy***

GRAPHISME : 19 • ANIMATION : 18 • SON: 19

VERDICT : 97%



LYNX TEST

ROCK-ON

EDITEUR : BIG CLUB



Reprenant le même principe que le célèbre R*type, Rock on est un jeu de tir à scrolling horizontal. Ce jeu n'apporte pas grand chose part rapport à ces grands frères. Si parfois, on est surpris par la taille de certains sprites, on n'est pas totalement convaincu par la réalisation. Le maniement du vaisseau lui même n'est pas très aisé, car de deux choses l'une, soit on se déplace franchement trop vite (un coup de manette vers la droite ou vers la gauche et on se retrouve de l'autre côté de l'écran), soit on se déplace trop lentement (on appuie sur le Stick pendant une minute, et on avance seulement de quelques pixels). Au départ, ce jeu est donc un peu frustrant, mais avec de la persévérance, vous serez récompensés, car les derniers niveaux sont nettement supérieurs. (on s'en serait douté, NDLR). ***J.M. Destroy***

GRAPHISME : 16 • ANIMATION : 16 • SON : 14

VERDICT : 75%

PC ENGINE TEST

PACLAND

EDITEUR : NAMCOT

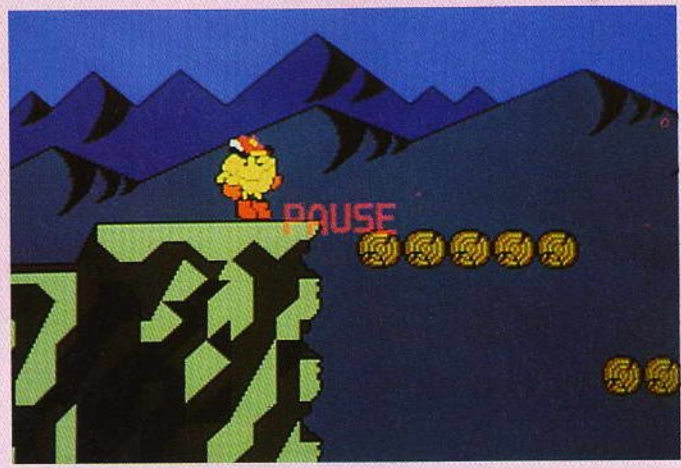
Dans Pacland, vous dirigez votre petit Pacman dans un univers très enfantin. Les graphismes peuvent surprendre car ils sont sans aucune recherche, un enfant de dix ans aurait pu mieux faire. A travers 32 niveaux, vous devez éviter tous les obstacles et les fantômes qui se dresseront sur votre route. Une super gomme (comme dans les premières versions de Pacman) et hop! deux coups de mâchoire et plus de fantômes. La bande sonore présente tout au long du jeu est agréable et met parfaitement dans l'ambiance. Le scrolling horizontal est parfait sans cependant être original (pas de scrolls différentiels), l'animation est fluide et Pacman répond bien aux commandes du joystick.

Avant d'être converti sur PC Engine Pacland existait déjà sur les bornes d'arcade et tous les détails de cette version ont été remarquablement respectés sur la console. Un jeu à conseiller à tous les nostalgiques et même aux autres.

J.M. Destroy

GRAPHISME : 10 • ANIMATION : 17 • SON : 17

VERDICT: 84%



PC ENGINE TEST

HONEY SKY

EDITEUR: FACE

Dans le sens où Honey Sky est un shoot'em up, il reste dans la plus pure tradition des jeux sur PC Engine, mais là où il s'écarte de cette tradition, c'est lorsque l'on s'aperçoit que la qualité de sa réalisation n'est pas fantastique. En effet, l'originalité n'est pas de mise (simple scrolling vertical), le concept non plus (tirer sur des aliens!), la seule chose de vraiment sympathique demeure la musique, qui est très agréable et à elle seule, nous donne envie de continuer la partie pour passer aux niveaux suivants. En tout, il y a cinq niveaux, ce qui si vous savez compter donne 6 musiques (n'oublions pas la musique de fin!). Un petit jeu, agréable sans plus....

J.M. Destroy

GRAPHISME : 14 • ANIMATION : 15
SON : 18

VERDICT: 75%



PC ENGINE TEST

SPACE HARRIER

EDITEUR : NEC AVENUE



On ne va pas épiloguer et converser 107 ans sur Space Harrier, je suppose que vous en avez déjà suffisamment entendu parler. Sachez simplement que sur la PC Engine, la musique est hyper bonne (le son étant d'une pureté qu'aucune autre version sur micro, Amiga par exemple, n'a égalé). Les graphismes sont corrects. C'est la meilleure version de ce soft que j'aie vu jusqu'à présent, exception faite toutefois de la version Sega Megadrive. Précisons tout de même que sur cette dernière, il s'agit de Space Harrier II, qui est le même jeu que Space Harrier, mais un peu retravaillé et mis au goût des fous de jeux rapides en 3D!!!! Space harrier, j'adore!!!

J.M. Destroy

GRAPHISME : 15

ANIMATION : 17

SON : 18

VERDICT : 82%

PC ENGINE TEST

TAITO MOTORBIKE RACING





EDITEUR : TAITO

Après plusieurs courses de voitures telles que F1 pilot, F1 Dream, Victory Run, voici la première course de motos sur PC Engine. Une fois la présentation spectaculaire faite (images digitalisées animées), le jeu peut commencer. Dans un premier temps vous devrez déterminer toutes les caractéristiques de votre véhicule: le type de votre moteur, le style de boîte de vitesses (manuelle ou automatique), la dureté des pneumatiques (en fonction des conditions climatiques), etc... Bien évidemment un choix d'une dizaine de courses est à votre disposition. Avant de participer au championnat.Vous devez d'abord faire vos preuves, l'épreuve de qualification est là pour ça. Le graphisme et l'animation sont irréprochables. Votre moto est maniable est répond bien au stick (comprenez joystick), l'effet de vitesse est bien rendu.

J.M. Destroy

GRAPHISME : 18 • ANIMATION : 18 • SON : 16

VERDICT: 90%

PC ENGINE TEST

SON SON II

EDITEUR : NEC AVENUE SOUS LICENCE CAPCOM

Voici un petit jeu bien sympathique ma foi. Vous dirigez un petit bonhomme, selon un scrolling multi-directionnel. Armé d'un espèce de Yoyo horizontal, vous devez tirer sur tout ce qui bouge. Chaque fois que vous abattez un monstre, celui ci vous donne des fruits que vous devez ramasser, votre capital argent sera de ce fait considérablement augmenter. Par la suite, vous pouvez vendre vos produits à la marchande du coin, et, lui acheter des armes ou des points de vie supplémentaires. La réalisation de ce soft est irréprochable, et on n'a qu'à regarder le graphisme des différents personnages pour se rendre compte que ce jeu n'est pas tout à fait Occidental. La bande sonore présente tout au long de l'action est originale et s'adapte bien au style du jeu. En définitive, Son Son II est un bon jeu qui ravira les amateurs du genre.



J.M. Destroy

GRAPHISME : 16

ANIMATION : 17

SON: 17

VERDICT: 82%

PC ENGINE TEST

GALAGA 88

EDITEUR : NAMCOT.

Galaxian, un des tout premiers jeu d' Arcade, vous connaissez? Eh bien, Galaga 88, est une version rajeunie de ce vieux jeu qui faisait fureur il y a bien maintenant 7 ou 8 ans. Sachez simplement que ce jeu est la parfaite conversion de la machine de café, que ça bouge bien, que les explosions sont super belles, et que la musique est très originale, pour ce style de jeu (un genre de charleston remixé synthé). Un soft qui nous démontre une fois de plus que les choses simples sont souvent les meilleures....

J.M. Destroy

GRAPHISME : 17 • ANIMATION : 17• SON : 17

VERDICT : 88%

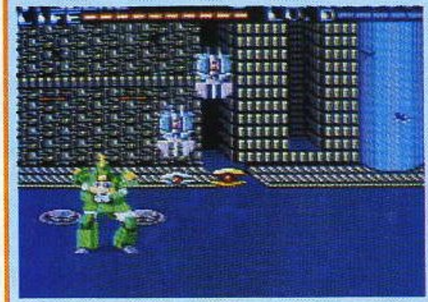


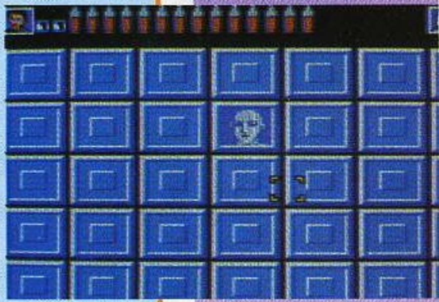
PC ENGINE TEST

ASSAULT CITY

Dans la seconde moitié du 21ème siècle, les robots sont devenus les compléments indispensables de la vie de l'homme. Ils le remplacent tant et si bien que le système central de contrôle déclenche, chose promise depuis belle lurette, une révolte des robots. L'ordre a donc été donné à chaque robot de détruire tout ce qui ressemble à un être humain... Vous êtes parmi les survivants, et après un test d'aptitude chargé d'évaluer votre potentiel, on vous envoie reconquérir la ville qui défile devant vos yeux. Des cibles apparaissent de tous les coins de l'écran et le maniement du joystick, un peu lent mais cela semble voulu, vous oblige à une grande attention. Des capsules régénératrices permettent de reprendre des forces. Mais il faut parfois faire l'impasse sur elles pour mieux nettoyer l'écran. Un jeu de tir sympa, aux belles couleurs, mais dont la durée de vie semble limitée, ce qui, au prix où sont les cartouches, est tout de même bien embêtant, vous en conviendrez aisément, j'imagine. Mais j'imagine beaucoup, peut-être...

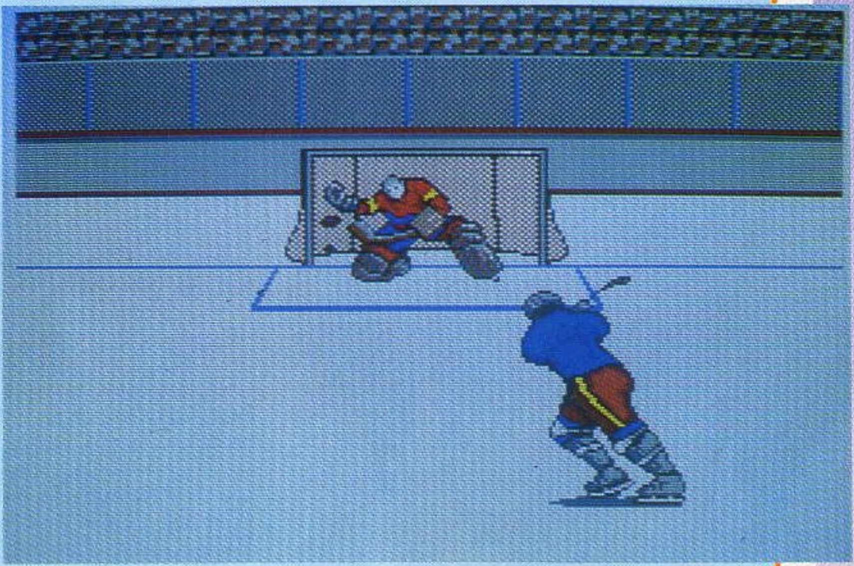
Misoju





SEGA PREVIEW

SLAP SHOT

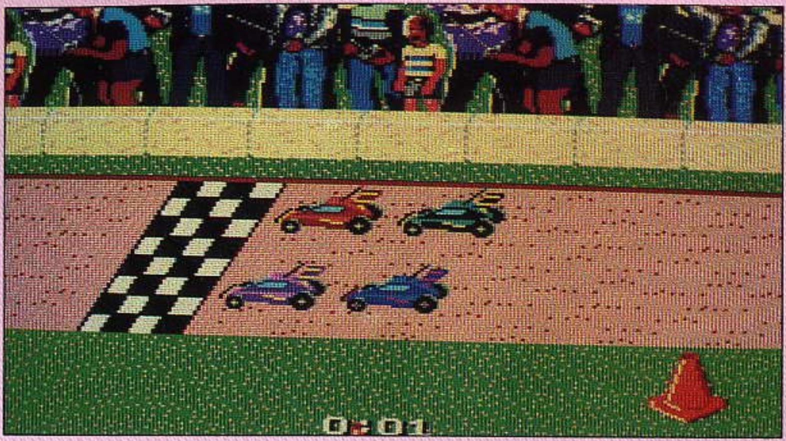


Malgré un titre un peu étrange, il s'agit, en fait, d'une simulation de hockey sur glace! J'imagine que le «slap» vient du bruit que fait la palette au moment où frappe l'adversaire en plein visage, alors qu'il venait juste de perdre son casque. Sa tronche explose alors, en kaléidoscope de sang sur la glace. Mais, arrêtons là la poésie pour en revenir à des réalités plus précises. Les règles du hockey, vous les connaissez c'est les mêmes qu'au foot, sauf qu'il y a moins de joueurs et que c'est pas du gazon mais de la glace. A part ça, il faut balancer l'adversaire le plus méchamment possible contre la balustrade, lui faire des croche-pieds avec sa crosse et, accessoirement marquer des buts. Et là, c'est plus facile d'en prendre que d'en mettre. Malgré un choix qui aurait dû me favoriser outrageusement, (j'avais pris une équipe vachement forte contre des minables refilés à la console), impossible de planter un but. Ca la fiche mal pour un super testeur! Mais cet imbécile de gardien, chaque fois que je coursais un adversaire, se foutait systématiquement du côté opposé au tireur adverse! Parce que, lorsque vous dirigez un joueur dans un sens, le gardien va dans le même! Petit défaut lourd de conséquence si on essaie de trop se défendre avant de s'occuper de la cage. Hormis cela, la visibilité du jeu est excellente, malgré quelques sprites qui s'emmêlent parfois les pinceaux et scintillent désagréablement. Heureusement ce problème n'est pas toujours présent et, on peut toujours rêver, sera corrigé sur la version définitive.

Misoju

SEGA PREVIEW

R.C. GRAND PRIX



•Allo, SEGA Japon? Ici SEGA France...•

•SEGA quoi?•

•SEGA France! Pour fêter la dernière décennie, vous n'auriez pas un super-jeu pour nos chères têtes blondes?•

•Mais bien sûr, excusez-nous de ne pas vous avoir reconnu, c'est pas de notre faute, un si petit marché! Je vous envoie le dernier jeu qu'a fait notre plus illustre programmeur! Plus beau tu meurs! D'ailleurs, après l'avoir montré ici, il est parti se faire hara-kiri tellement on a rigolé! Il est très récent, sa mort remonte seulement à dix ans! Sayonara!•

Non, Joystick n'a placé aucun micro chez Virgin Loisirs, et ce dialogue n'a peut-être existé que dans mon imagination, mais je cherche une explication logique parce-qu'alors sinon c'est grave! Essayer de nous refiler un jeu de course de voitures sans la 3D, avec des options si faibles que la deux chevaux, à coté, ressemble à une Ferrari! Après chaque course et suivant l'argent gagné, un magasin d'accessoires permet d'augmenter le potentiel de la machine, sans que cela ne soit vraiment flagrant sur la course suivante, les trois voitures pilotées par la console suivant rigoureusement le même parcours sans surprise! Au bout de quelques courses, le coup de main attrapé trop facilement, le morne décor défile devant nos yeux attristés, laissant le sentiment que rien, non rien, ne peut plus arriver... Bon, ça n'est qu'une preview, mais attendons la version définitive...

Misoju

SEGA PREVIEW

TO THE EARTH

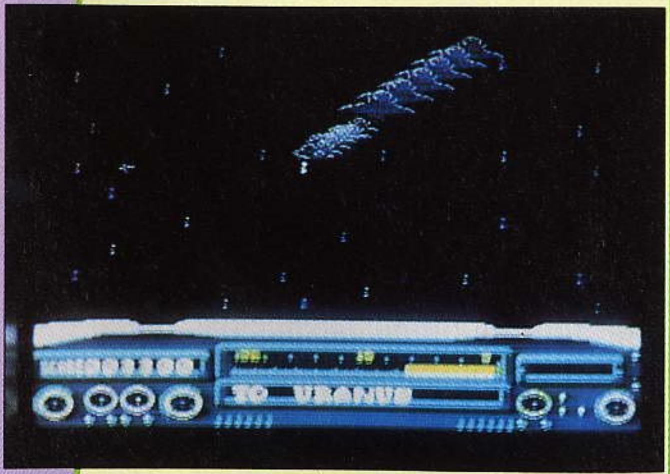
EDITEUR : NINTENDO

La terre n'était plus qu'une proie facile pour tous les envahisseurs extraterrestres, depuis que l'escadron d'élite avait été anéanti. Vous êtes seul face à l'immensité cosmique, et à une armée de monstres sanguinaires. Armé de votre Light Gun, vous devez détruire tous les vaisseaux cosmiques qui vous passeront sous le nez. Si l'histoire est complètement craignos, la réalisation est honnête, les engins ennemis speedent à la vitesse lumière, ce qui rend le jeu hyper difficile surtout avec le Light Gun. Pour vous donner un ordre d'idée, à deux centimètres de l'écran, je ne suis pas arrivé au troisième niveau. En définitive, To the Earth est un jeu bien réalisé mais qui lasse très rapidement.

J.M. Destroy

GRAPHISME : 15 • ANIMATION : 18
SON : 12

VERDICT : 70%



NINTENDO TEST

COBRA TRIANGLE

EDITEUR : NINTENDO



Aux commandes d'un off shore un peu modifié, il vous faudra éviter tous les pièges qui se dresseront devant vous: tourbillons, bateaux ennemis, bombes... Le jeu se déroule selon un magnifique scrolling multi-directionnel, rappelant celui de R.C. Pro-Am, et sur plus de 25 niveaux. Les missions sont nombreuses, vous devrez par exemple: distancer vos adversaires, détruire les monstres marins qui se dresseront sur votre chemin, protéger un groupe de nageurs innocents... De plus, au cours de votre mission vous pourrez récupérer des bonus. Ils vous permettront d'améliorer la puissance de vos tirs ou encore d'accroître la vitesse de votre hors-bord. Un jeu bien réalisé, original. Une réussite...

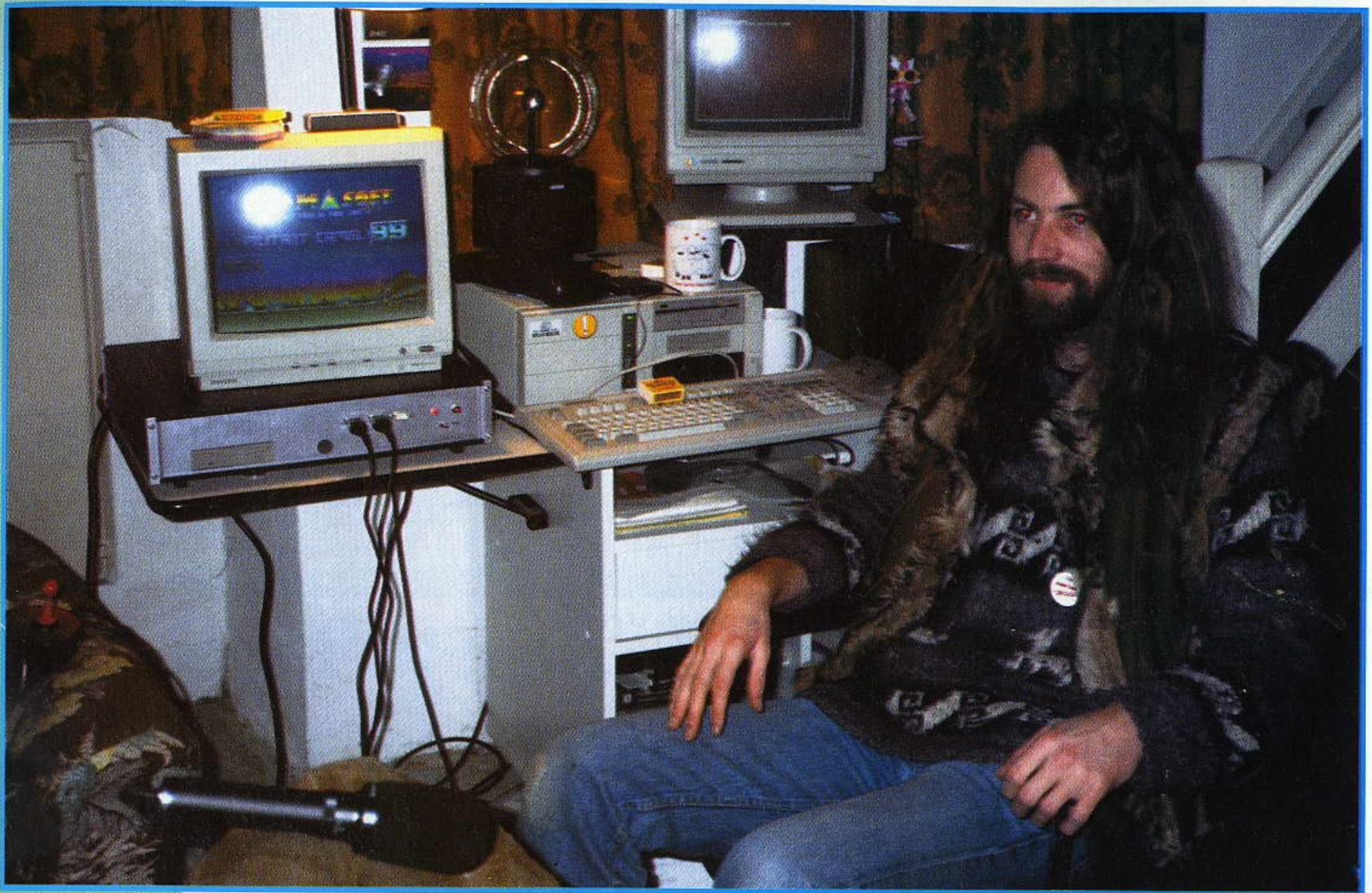
J.M. Destroy

GRAPHISME : 17 • ANIMATION : 17 • SON : 15

VERDICT: 86%

NINTENDO TEST

Jeff Minter



Jeff Minter est un auteur de logiciels absolument hors du commun. Il est l'auteur d'une série de Synthétiseurs de Lumière (nous testerons d'ailleurs la version Amiga de Trip-A-Tron dans notre prochain numéro), et de tout un tas de jeux dont les caractéristiques principales sont la maniabilité extrême, l'originalité des armes, décors et autres héros, et une propension certaine à caser des lamas et des chameaux, mutants si possible, dans tous les coins. C'est au fin fond du pays de Galles que nous sommes allés le trouver. Là, à des kilomètres de l'habitation la plus proche, il élève deux moutons (des «tondeuses à gazon de Von Neumann autonomes et auto-réparatrices», comme il dit) et espère acheter le champ d'à-côté pour y élever des lamas. En pénétrant dans sa demeure, on est confronté à trois machines d'arcade dont une en caisse entière, à des tonnes de consoles, de mini-jeux Nintendo, à des posters de Pink Floyd partout et à un chat. Dans un coin, les scripts de Monty Python et une cassette de Koyaanisqatsi (le film de Godfrey Redgio avec une musique de Philip Glass). On le surnomme Yak, ce qui pourrait se traduire par La Tchatche. C'est probablement l'un des tous meilleurs joueurs d'arcade de tous les temps, il adore ça. Bref, un personnage tout à fait hors du commun, sincère, enthousiaste, passionnant, et passionné. Voici la retranscription fidèle de cette entrevue.

le grand ZOO

Dompteur Michel Desangles

Joystick - Tu as écrit combien de jeux?

Jeff Minter - Il y en a tant, je ne sais plus... 9 sur Vic-20, 12 ou 13 sur C64, 2 sur Atari 8 bits, 2 sur ST - sans compter les synthétiseurs de lumière, naturellement. Ca doit faire une bonne trentaine de jeux, en tout.

Joy - Quelles études as-tu fait?

JM - J'ai mon bac Anglais, Maths et Physique. J'ai fait des maths et de la physique à l'université, mais je me suis fait virer parce que je jouais trop avec les ordinateurs. Moi, je voulais vraiment faire de l'informatique, mais comme je n'avais aucune formation, ils ne voulaient pas m'accepter dans cette discipline.

Joy - Quelle a été la part consacrée à la conception, et celle consacrée à la programmation, dans l'élaboration de Trip-A-Tron?

JM - Je pense que je passe plus de temps à programmer. En fait, je tâtonne, je programme quelque chose pendant trois jours, ça ne me plaît pas, et en une demi-heure je trouve autre chose qui me branche. Mais ça se passe souvent devant mon clavier.

Joy - Tu n'es pas du genre à faire des algorithmes?

JM - Non, j'écris des routines, j'en enlève. Au bout d'un moment, la silhouette se définit, je continue à travailler, et un jour le résultat est satisfaisant.

Joy - Ca t'arrive d'être presque au bout de l'écriture d'un programme, et de décider de tout recommencer à zéro pour clarifier les choses?

JM - Plus ou moins, disons que je peux laisser tomber une semaine de boulot sans trop de remords. Tiens, c'est ce qui m'est arrivé pour la Konix: j'avais commencé des routines avec un prototype qui ne tournait pas à la vitesse réelle, et lorsque j'ai eu le modèle définitif, je me suis aperçu que mes routines n'étaient pas bonnes. J'ai donc recommencé deux semaines de travail. Et pour Colourspace II, donc! J'ai travaillé dessus pendant deux mois, ça devenait de plus en plus confus, et puis j'en ai eu marre. J'ai décidé de commencer Trip-A-Tron à partir de zéro. C'est normal, Colourspace était le premier programme que j'avais écrit sur 16 bits. J'ai préféré ré-écrire l'ensemble avec l'expérience que j'avais acquise.

J'aimerais bien qu'on me dise:"Voilà un paquet de pognon, travaille!"

Joy - Est-ce que tu vas continuer la série des synthétiseurs de lumière?

JM - Oui, mais pas tout de suite. Il faut que je gagne un peu d'argent avant. Les synthétiseurs de lumière, c'est quelque chose d'expérimental. Je reste un an à programmer et personne ne me paye pendant ce temps-là. J'aimerais bien qu'il y ait un type, genre David Gilmour, qui me dise: «J'aime bien ce que tu fais, assieds-toi là pendant un an, voilà un paquet de pognon, travaille sur ton synthétiseur de lumière». Et je répondrais: «Oui msieur, avec plaisir!» et je développerais. Malheureusement, il faut que je paye la bouffe et les mensualités pour la maison, et la nourriture pour les moutons. Donc, pour l'instant, j'ai deux jeux en train, je vais aussi faire deux conversions sur Amiga de jeux qui sont sortis sur ST, et enfin un jeu sur Amiga et ST en même temps. Ca devrait m'amener au milieu de l'année, et là j'aurai cinq ou six jeux qui me permettront de subvenir à mes besoins pendant un moment, et de travailler sur Trip-A-Tron. La prochaine étape, ce sera d'exploiter à fond l'interface Midi, pour en faire une sorte de boîte noire que les musiciens pourront piloter avec leurs synthés, via des messages en System Exclusive, de la même façon qu'on programme un synthé normal. Sauf qu'au lieu de produire de la musique, ça produirait des images, intimement liées à la musique elle-même. Si j'y arrivais, je pourrais en vendre à des gens comme Jean-Michel Jarre, qui doit être très impliqué dans la Midi. J'aimerais bien travailler en conjonction avec quelqu'un comme ça, pour avoir l'opinion d'un véritable professionnel.

Joy - Tes synthétiseurs de lumière se vendent bien?

JM - Oui, mais d'une manière tout à fait différente d'un jeu. Un jeu, si tu as de la chance, il se vend beaucoup pendant quelques semaines, et au bout de trois mois, c'est fini. Les synthés de lumière, ça se vend de façon régulière. Il n'y a pas de pointe, comme pour les jeux. On vend aujourd'hui à peu près autant de Trip-A-Tron dans les salons informatiques qu'on en vendait lorsqu'il est sorti. Et ça peut durer des années. Ca ne se dévalue pas, à moins bien sûr que je ne sorte une nouvelle version. En plus, c'est le seul dans sa catégorie. Et on n'arrive pas un jour à la fin, comme dans un jeu. On ne peut pas dire qu'on a vu tous les écrans de Trip-A-Tron, ça n'aurait aucun sens. Je les amortis en deux ans, environ.

Joy - Ce n'est donc pas une entreprise désespérée.

JM - Non, mais c'est un investissement important, à la fois en temps et en argent puisqu'il faut payer l'impression des manuels, les emballages...

On passe le même temps a faire un jeu 16 bits - Pourquoi le faire payer le double

Joy - Pourquoi veux-tu absolument vendre tes jeux à 100 francs, plutôt qu'à 200 francs comme tout le monde?

JM - Mon prochain jeu, Photon Storm, qui sera édité par Atari, sera vendu à 200 francs. Mais je continue à penser que c'est pas normal. Un jeu comme Populous, qu'il soit vendu 200 francs, c'est normal, parce que beaucoup de gens ont passé beaucoup de temps dessus. Mais sur Commodore 64, je vendais mes jeux à 80 francs environ. Or, je ne passe pas plus de temps à écrire un jeu sur 16 bits que sur 8 bits. Alors, pourquoi est-ce que je ferais payer le double du prix?

Joy - L'inflation, peut-être?

JM - Pour une infime part! Je com-



Jeff Minter

prendrais qu'on fasse payer les jeux 100 francs, pour en tenir compte, mais ils ont doublé les prix, sous prétexte que c'est sur 16 bits! Trip-A-Tron, je le vends à 300 francs parce que ça m'a pris une année, il y a un boulot colossal dedans, un manuel énorme. Mais un Shoot'em Up, non! L'explication, remarque, c'est peut-être que les revendeurs ne veulent pas vendre des jeux à 100 balles, ils ne font pas assez de marge.

Joy - Tu pourrais vendre un jeu 500 francs?

JM - Non, certainement pas. Hors de question. Un utilitaire, peut-être, mais pas un jeu. Les gens me prendraient pour un fou.

Joy - Que penses-tu du CDI, du CD-Rom?

JM - C'est intéressant, mais il faudra attendre encore deux ou trois ans pour voir ce que ça donne. Je suis intéressé, mais il faut développer tellement de choses pour remplir un disque! Il faudra aussi employer de véritables musiciens pour faire la bande son, par exemple. En fait, ce sera probablement un boulot d'équipe.

Un jeu basé sur Dark Side Of The Moon, entièrement synchro

Joy - Y a-t-il d'autres développements futurs, dans le domaine hardware, que tu envisages, ou qui t'intéressent?

JM - L'extension de la mémoire: le disque optique ré-inscriptible qui contient un demi-Giga, c'est inévitable. Il me paraît évident aussi que c'est la direction que prendront les fabricants de consoles: il est plus facile de fabriquer un CD qu'une Rom (NDLR: dans un coin, il y a un PC Engine avec CD-Rom). J'adorerais faire un jeu sur CD Rom, qui serait basé sur un album - sur Dark Side of the Moon, en fait, et tout ce qui arriverait dans le jeu serait synchro avec la musique. Tu imagines? Avec en plus un synthétiseur de lumière, synchro avec le reste... J'avais 11 ans quand j'ai entendu pour la première fois Dark Side, et c'est de là qu'est venue l'idée du synthé de lumière.

Joy - Si tu pouvais travailler avec n'importe qui, dans quelque domaine que ce soit - musique, graphismes, programmation - qui choisirais-tu?

JM - N'importe qui?

Joy - N'importe qui.

JM - Dave Gilmour. Et Roger Dean pour les graphismes (R. Dean est l'auteur des jaquettes de Psygnosis et des couvertures des albums de Yes, NDLR). Avec ces deux-là, je pense qu'on pourrait faire un truc pas mal. Et je crois que je chercherais quelqu'un pour faire les routines mathématiques. Un jeu avec la musique de Pink Floyd, ça serait dément.

J'aime beaucoup ce que fait Waters en solo

Joy - Quels albums de Pink Floyd préfères-tu?

JM - C'est difficile d'en choisir un. Ca dépend de l'humeur. Mais celui que j'ai écouté le plus, je crois, c'est Wish You Were Here. Superbe.

Joy - Le fait que Roger Waters ait quitté le groupe, tu trouves que c'est toujours Pink Floyd?

JM - Quand il est parti, j'étais un peu inquiet; mais je suis allé les voir en concert un peu après, ils étaient excellents. Différents, c'est sûr. Plus planants. En fait, il s'est reproduit ce qu'il s'était déjà produit avec Syd Barrett: ils ont perdu leur chanteur-compositeur, mais ils s'en sortent bien à nouveau.

Joy - La différence, c'est que Barrett n'a fait qu'un album, il n'a pas eu le temps de marquer le groupe; alors que Waters a tout fait depuis, The Wall, Echoes...

JM - Oui, mais Dave Gilmour a toujours été très présent. C'est sa guitare qui fait le lien. Des morceaux comme Comfortably Numb (dans The Wall, NDLR) sont indéniablement écrits par Gilmour. Si j'avais le choix, il est certain que je préférerais voir Waters revenir dans le groupe, plutôt que les voir s'arrêter complètement. Mais j'aime beaucoup aussi ce que fait Waters en solo.

Joy - Même Radio KAOS?

JM - Oui, je l'adore.

Joy - Est-ce que quelqu'un t'a déjà proposé d'animer des concerts avec les synthétiseurs de lumière?

JM - J'ai été approché, mais pour l'instant ça n'a rien donné. Apparemment, Vangelis les a vu, j'ai été en contact avec son agent, mais ça ne s'est pas fait, je crois qu'ils ont pris autre chose. Mais je correspond actuellement avec Todd Rundgren, qui est un peu l'équivalent américain de Clapton, un excellent guitariste. Il est assez intéressé par l'idée d'utiliser des programmes inhabituels, du style Trip-A-Tron, des shows visuels qui se marient avec la musique. Il essaye d'imposer Trip-A-Tron auprès de compagnies américaines. Normalement, je devrais exporter Trip-A-Tron aux USA dans peu de temps.

La séquence psychédélique a la fin de 2001

Joy - Qu'est-ce que tu aimes d'autre comme musique, à part les Floyd?

JM - Tout, j'ai des goûts assez éclectiques. Genesis, Yes, des choses comme ça, mais aussi le Heavy Rock, Guns'n'Roses, Jean-Michel Jarre, Vangelis, Tangerine Dream, Talking Heads...

Joy - Comme tu n'as pas de voisins, tu peux mettre la musique à fond, ici.

JM - Je vais me gêner. De temps en temps, à quatre heures du matin, je mets du Floyd à fond la caisse, à faire trembler les murs, et je joue à n'importe quoi. C'est génial.

Joy - Est-ce que tu aimes la science-fiction?

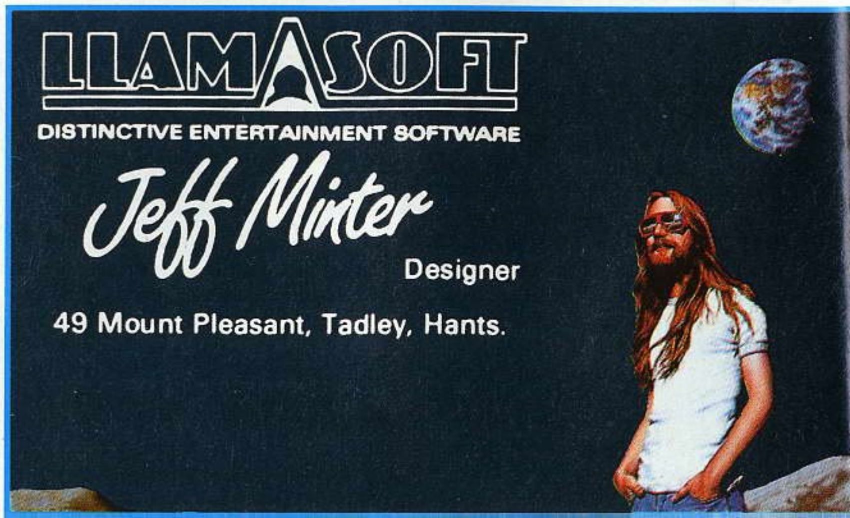
JM - Tu parles! J'adore ça.

Joy - En bouquin, en film?

JM - Les deux. Dans les films, il peut y avoir des trucs nuls, mais les bons films de SF sont extraordinaires.

Joy - Lesquels?

JM - J'ai adoré Dune, bien que beaucoup de gens n'aient pas aimé. C'est vrai que le bouquin est si complexe qu'il était difficile de s'y tenir. Blade Runner, aussi. Star Wars, les trucs comme ça. 2001, 2010...



Joy - Lequel de ces deux préfères-tu?

JM - 2001, c'est évident. Surtout la séquence psychédélique à la fin. Mais 2010 a de très bons effets aussi. J'aime aussi Rencontres du troisième type, E.T...

Joy - Et quels auteurs lis-tu?

JM - Alfred Bester, Brian Aldiss... C'est d'après un de ses bouquins que j'ai appelé un de mes jeux Ancipital. William Gibson, bien sûr, et toute la veine cyberpunk. Mais je n'aime pas trop le space opéra. Je préfère la description d'un futur qui ressemble au présent, à quelques distorsions près. Philip K. Dick, par exemple.

Joy - Tu regardes la télé?

JM - Pas de façon obsessionnelle, mais ça m'arrive.

Joy - Tu aimes Douglas Adams?

JM - Oui, énormément.

Joy - A ce propos, tu évoquais un «synthétiseur de texte», qui serait capable de traiter du D. Adams et d'en créer à son tour. C'était une manière de parler ou c'est un de tes projets?

JM - J'ai des tas d'idées qui me viennent tout le temps. Je pense qu'il y a une alternative au jeu d'aventure classique, qui comporterait des textes marrants, peut-être aussi des graphismes, une sorte de gestionnaire d'environnement, en fait, qui changerait du jeu dans lequel tu commences à un bout et tu finis à l'autre, en ayant juste «gagné». Il faudrait faire quelque chose qui te permette de faire n'importe quoi, de découvrir les liens entre les objets, d'apprendre, en fait. Quelque chose comme Racter, ou Eliza, des programmes qui te permettaient de discuter de n'importe quoi. Des fois, lorsque tu lançais le programme, il te posait des questions sur un truc que tu avais dit la fois précédente. Et il te donnait des réponses bizarres desquelles tu pouvais toujours trouver un sens. Bien sûr, ces programmes étaient limités, mais on peut faire mieux aujourd'hui. Ce principe, combiné avec les techniques d'hypertexte, une sorte de base de données gigantesque dans laquelle tu pourrais te frayer ton chemin, pourrait être intéressant. Quand j'ai parlé de ça, je n'ai pas vraiment réfléchi à la chose. C'est une idée comme ça, qui vient du fait que les jeux d'aventure actuels sont plutôt ennuyeux. Il faudrait s'écarter du principe d'actions séquentielles qui mènent à un résultat déterminé à l'avance. J'aimerais bien faire un truc dans le style d'Interphase, dans lequel tu zoomes sur la carte, tu cliques sur un pixel et un texte apparaît, mais en plus gros. J'attends que l'idée mûrisse, de même que l'idée de Colourspace a mûri des années avant que je sache exactement ce que je devais faire.

Joy - Mais ça veut dire que tu as la ferme intention de faire un jeu d'aventure un jour.

JM - Oh oui, c'est certain. J'adore écrire, et je pense que je pourrais en faire quelque chose de vraiment différent de ce qui a été fait jusqu'à présent.

Je tanne ATARI pour développer sur la LYNX

Joy - Sur quelles machines as-tu l'intention de développer dans le futur, à part sur la console Konix?

JM - Je commence à réaliser moi-même mes adaptations sur Amiga. Je n'ai jamais programmé dessus, pour l'instant, et là je vais m'y mettre, pour développer des trucs originaux. Et j'adorerais développer sur la Lynx. Je suis en train de tanner Atari pour ça. C'est une machine fabuleuse.

Joy - Pourquoi as-tu besoin de les tanner? Ils ne veulent pas?

JM - Non, c'est simplement que pour l'instant il n'y a pas beaucoup de kits de développement disponibles. Et Atari UK ne connaît pas grand chose du problème, parce que c'est relativement nouveau pour eux, la Lynx. Alors à chaque fois que je vais les voir, je leur en reparle, histoire d'enfoncer le clou. Le but, c'est qu'ils associent complètement la Lynx avec moi, comme ça, dès qu'ils recevront un kit de développement, ils se diront: tiens, à propos, c'est pas ça que voulait Jeff Minter?

Joy - Je vois que tu en as une.

JM - Oui, bien sûr. C'est génial. Tu as déjà joué avec?

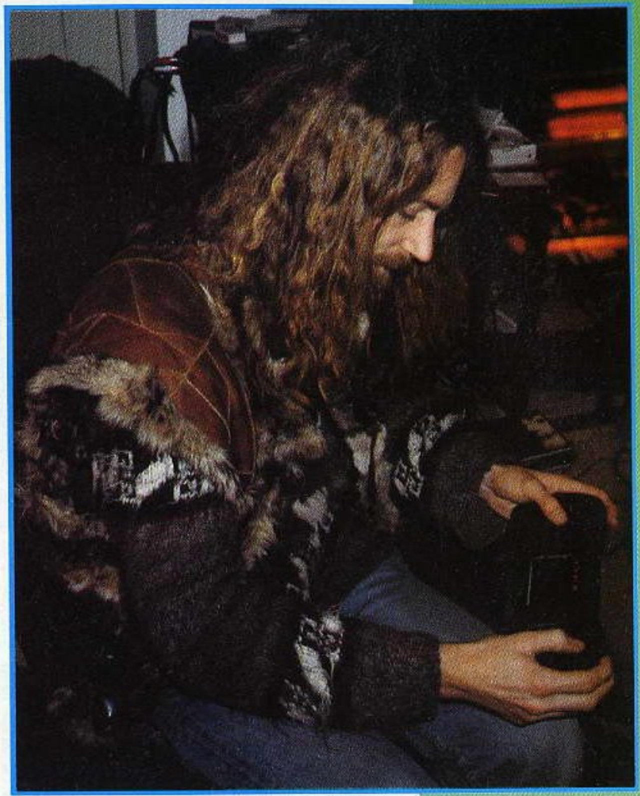
Joy - Oui, avec California Games.

JM - Moi, j'ai Gates of Zendocon. Regarde. Je commence à un niveau difficile (suit une démonstration d'une habileté diabolique; au bout de cinq minutes, il n'a toujours pas été touché, et se résoud finalement à arrêter la machine à contrecoeur).

Joy - Si tu arrives à programmer sur la Lynx, quel jeu feras-tu? Un nouveau ou une adaptation d'un jeu que tu as déjà fait sur une autre machine?

JM - Je pense que je commencerais par une adaptation. Revenge of the Mutant Camels, probablement. Les graphismes sont superbes, ce serait parfaitement adapté à cette machine.

Joy - Tu l'as déjà écrit pour le 6502 (sur C64, NDLR), tu penses reprendre le source pour simplement l'adapter?



JM - Non, je le ré-écrirais entièrement, sans utiliser une seule ligne de l'ancien programme. Parce qu'il faudrait que ce soit encore meilleur.

Joy - Mais tu es déjà en train d'adapter Mutants Camels sur Konix?

JM - Non, c'est Attack of the Mutant Camels, pas Revenge. Je vais rajouter des niveaux, 200, je pense. Ca aussi, c'est une machine intéressante à programmer.

Le hardware de la KONIX est vraiment bien

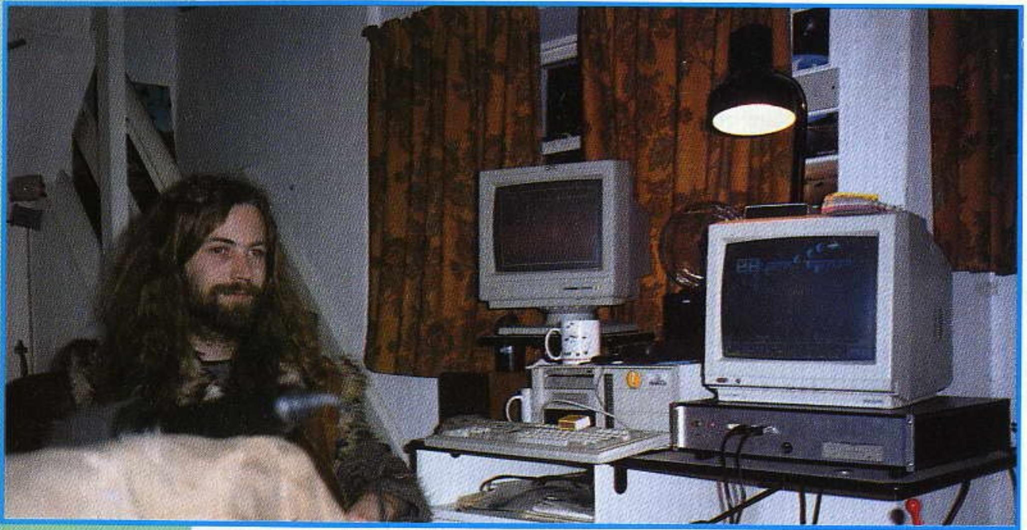
Joy - Penses-tu que la console Konix peut avoir autant de succès que par exemple les consoles Sega? Qu'en attends-tu exactement?

JM - Je pense que ça peut marcher relativement bien. Je ne pense pas qu'elle puisse battre Nintendo, par exemple. Mais ils ont fait une erreur en ne la sortant pas à Noël dernier.

Joy - Il y a une nouvelle date de sortie prévue?

JM - Non, pas vraiment. J'ai entendu toutes sortes de rumeurs, mais rien n'est défini pour l'instant. Je ne sais pas s'ils vont essayer de la sortir en septembre prochain, ou attendre Noël encore une fois. Mais elle a des chances de marcher parce que techniquement, elle est largement supé-

Jeff Minter



rieure à tout ce qui existe. Des centaines de couleurs à l'écran, des canaux sonores à ne plus savoir qu'en faire... Et puis, la plupart des consoles aujourd'hui fonctionnent dans un mode bizarre, avec des blocs qu'il faut définir, alors que la Konix est en bitmap, comme les machines Williams. Il est difficile d'imaginer une PC Engine tracer de la 3D vectorielle, par exemple. Sur la Konix, c'est facile. Et le volant-joystick qui est fourni avec est génial. C'est un peu le même que celui qui est proposé pour la PC Engine 2, sauf que la PC Engine 2 coûte 2000 balles, le joystick 2400 balles, ça monte à 4400 balles, alors que la Konix, tout compris, coûte dans les 2000 francs. J'espère simplement qu'elle sera commercialisée intelligemment. Parce que le hardware est vraiment très bien.

Joy - Est-ce que tu as l'intention de développer sur le SAM Coupé et sur l'Archimedes?

JM - Pas dans l'immédiat. J'ai déjà trop de travail, j'en suis à engager un autre programmeur. Je développe déjà sur trois machines, quatre si j'arrive à signer pour la Lynx. Pourtant, j'aimerais beaucoup découvrir d'autres machines, surtout l'Archimedes, mais si je passe mon temps à m'amuser sur des tas de machines pour trouver des astuces, je n'arriverai jamais à rien. C'est donc exclus dans un futur immédiat. Après, je verrai bien. Si l'Archie marche bien, je pourrais m'y mettre. Il ne faudrait pas me pousser beaucoup.

Joy - Pourquoi n'as-tu jamais développé sur Amstrad?

JM - Je n'ai jamais été très fan de la machine. Elle est bien, mais je m'amusais déjà avec le C64 à l'époque, qui avait un marché plus important, je n'ai donc pas éprouvé le besoin d'aller voir ailleurs.

La LYNX écrase la GAMEBOY

Joy - Qu'est-ce que tu penses du match Lynx-Gameboy?

JM - La Lynx écrase la Gameboy, complètement.

Joy - Même malgré la taille de la Lynx?

JM - La taille, c'est un détail.

Joy - Ca ne tient pas dans une poche.

JM - Non, mais elle est assez petite pour qu'on puisse la transporter partout. C'est comme avoir un Amiga dans la main. La Gameboy est jolie, mais elle n'a même pas la moitié de la puissance d'un C64. Et elle est en noir et blanc, même pas rétro-éclairée. On en peut pas jouer dans une pièce sombre. La Lynx a quelques inconvénients, comme par exemple la vitesse à laquelle les piles s'usent, et elle est plus grosse, mais l'écran est si parfait, lumineux, que le reste n'a que peu d'importance.

Joy - Quels sont les trois meilleurs programmes que tu aies jamais vu?

JM - Quelle que soit la machine? Star Raiders sur Atari 8 bits, qui est un programme outrageusement fantastique, j'y joue encore aujourd'hui alors que ça a été écrit en 1979 et en 8 Ko, la 3D est géniale, c'est fantastique. Elite, ensuite... Non, Virus, plutôt! Je ne dis pas qu'Elite n'est pas bien, mais Virus est tellement élégant... Facile à jouer, techniquement parfait. Je peux citer un jeu d'arcade? Defender, l'original. Il a fait complètement exploser les barrières des jeux vidéos. C'était le premier qui permettait de voler n'importe où, d'utiliser un scanner, d'avoir des smart-bombs (qui font exploser tous les ennemis à l'écran), qui avait une véritable mission, et le premier dans lequel les aliens semblaient avoir une intelligence autonome. Dans les jeux actuels, ont a beaucoup régressé par rapport à ça, malheureusement, les aliens accomplissent toujours le même trajet. Une fois que tu as appris où placer ton vaisseau, ça devient ennuyeux. Dans Defender, même dans les premiers niveaux, les aliens sont complètement imprévisibles. Et c'est tellement maniable... J'ai l'impression que les techniques utilisées pour ce jeu ont été oubliées, perdues. Maintenant, on met des tas de graphismes, de la musique digitalisée, et roule!

Le meilleur jeu du monde: STAR RAIDERS

Joy - Tu ne cites pas de jeux très récents. Tu étais plus réceptif au début?

JM - C'est surtout qu'actuellement, tous les jeux se ressemblent: des images à la Bitmap Brothers...

Joy - Mais Populous, par exemple, c'est original, non?

JM - C'est vrai, mais je parle de jeux qui peuvent te tenir en haleine pendant des années. J'ai joué à Populous, c'est passionnant, mais je m'en suis lassé. Je le mettrais probablement dans les 10 meilleurs jeux, mais pas dans les trois meilleurs. Star Raiders, le fait que je puisse y jouer 11 ans après qu'il ait été écrit, c'est extraordinaire.

Joy - Tu aimerais écrire un jeu de stratégie? Comme Tetris, par exemple?

JM - Oui, c'est tout à fait possible. On me connaît surtout pour mes Shoot'em Ups, mais de temps en temps, je réagis et je fais quelque chose d'entièrement différent. Trip-A-Tron vient d'une de ces réactions.

Joy - Est-ce que tu aimerais travailler pour des grosses compagnies, autrement qu'en leur donnant simplement des softs en distribution?

JM - Oui, dans la mesure où il est clairement établi sur la pochette du jeu que j'en suis l'auteur. Le but que je me suis fixé, c'est de créer un style qu'on puisse reconnaître. Les gens qui achètent un de mes jeux, ils savent à quoi s'attendre. Quand on achète un jeu d'Ocean, on ne sait pas. Ce seraient mes deux conditions: avoir mon nom sur la pochette, et réaliser moi-même, ou du moins contrôler l'habillage général - dessin de la pochette, pubs, etc. De toutes façons, je vais y être forcé. Pour vendre, il faut passer par des grosses boîtes.

Joy - Et si Sega, ou Nintendo, te demandaient d'adapter un de tes jeux sur leurs consoles, mais en exigeant que tu modifies certaines parties?

JM - Je ne suis pas imperméable aux suggestions, tant que je sens encore que le jeu reflète ce que j'ai voulu faire. Bien sûr, s'ils me demandaient de remplacer les chameaux par autre chose, c'est non. Ce ne serait plus mon jeu.

Joy - Est-ce que tu as déjà essayé de les contacter?

JM - Non, pas encore. Mais j'aimerais bien voir mes jeux sur consoles, ce serait assez adapté. D'autant que j'ai vu une pub dans un canard japonais, ils vendaient des robots-transformers, des machins comme ça, et dans le tas, il y avait un mouton mutant, mi-mouton mi-robot. C'est la preuve qu'ils sont capables d'apprécier des trucs fous.

Le programmeur est bien le seul à ne pas avoir du fric plein les poches

Joy - Pourquoi tes produits ne sont-ils pas distribués normalement, via les voies habituelles?

JM - Eh bien, il y a beaucoup de raisons à cela. Nous sommes probablement une compagnie trop petite pour pouvoir désormais atteindre les gros distributeurs. Ils n'achètent pas nos produits parce qu'on ne fait pas assez de publicité. C'est pourquoi mes produits n'arrivent jamais dans les boutiques, les gens sont obligés de les commander par correspondance.

Joy - As-tu déjà essayé de vendre tes programmes, par exemple, à Virgin, ou à Ocean?

JM - Oui, pour la première fois, je vais être édité par Atari, sous leur nouveau label. Je verrais bien comment ça marche. Normalement, ils devraient être capables d'assurer une distribution bien meilleure que tout ce que je peux faire. Il est peu probable qu'ils acceptent jamais de distribuer mes synthétiseurs de lumière, mais pour les jeux, ça devrait coller. De toutes façons, on sera obligé de passer par d'autres gens pour pouvoir vendre.

Joy - Que penses-tu du piratage?

JM - C'est pire maintenant que ça ne l'a jamais été sur C64. Sur Commodore, les gens faisaient pareil que maintenant, ils mettaient les jeux piratés sur disquette en rajoutant des intros, mais comme personne n'avait de lecteur de disquettes, c'était supportable. Aujourd'hui, il y a plus de gens qui ont eu Grid Runner par le réseau pirate qu'en l'achetant dans un magasin, parce que ceux-ci ne veulent pas vendre des produits à bon marché. Mais je trouve qu'il est vraiment malhonnête pour un programmeur de pirater un autre programmeur. Si vous pouvez déplomber un jeu pour le mettre sur votre disque dur, bravo, vous connaissez bien la machine, vous maîtrisez la situation, c'est bien. Mais le distribuer délibérément, en lésant un autre programmeur, c'est du vol pur et simple. C'est comme rentrer chez quelqu'un, prendre un meuble et aller le donner à n'importe qui dans la rue. Les pirates pensent peut-être qu'ils causent du tort aux grosses compagnies, à des types qui s'en foutent plein les poches, mais le problème, c'est que c'est au programmeur qu'ils causent du tort, parce que le programmeur est bien le seul dans l'histoire à ne pas en avoir plein les poches, justement. Il m'arrive bien sûr qu'un copain me passe un jeu, ou un utilitaire. Mais si jamais je m'en sers vraiment, je vais acheter l'original. De cette façon, le type qui a écrit ce programme sera encouragé à en faire d'autres. Sinon, il pourrait décider d'abandonner...

Joy - Y a-t-il une parade?

JM - A part le CD-Rom, je n'en vois pas, non. Il n'existe pas de protection parfaite.

Des combinaisons pour évoluer dans une réalité virtuelle...

Joy - Quels périphériques aimerais-tu voir apparaître? Des gants 3D, des casques?

JM - La connection neuronale directe.

Joy - Parlons des cinquante prochaines années!

JM - Ce qui me plairait le plus, ce serait des écrans TV géants. Et comme périphériques de contrôle, des combinaisons qui te permettraient d'évoluer dans une réalité virtuelle. Comme un exo-squelette.

Joy - Tu n'écris qu'en assembleur?

JM - Oui.

Joy - Tu n'as même pas essayé autre chose?

JM - J'ai appris l'assembleur trois mois après avoir commencé par le Basic. C'était trop lent. Alors je me suis habitué à l'assembleur, et je ne vois pas l'intérêt de revenir à un langage plus évolué, ce serait une régression sur le plan de la vitesse d'exécution.

Joy - Quand as-tu commencé?

JM - En 1979, sur un Pet Commodore au lycée. J'écrivais des jeux pour les copains.

Joy - Quel âge as-tu?

JM - 27 ans.

Joy - Est-ce que tu vas à l'étranger? As-tu fait le Pérou?

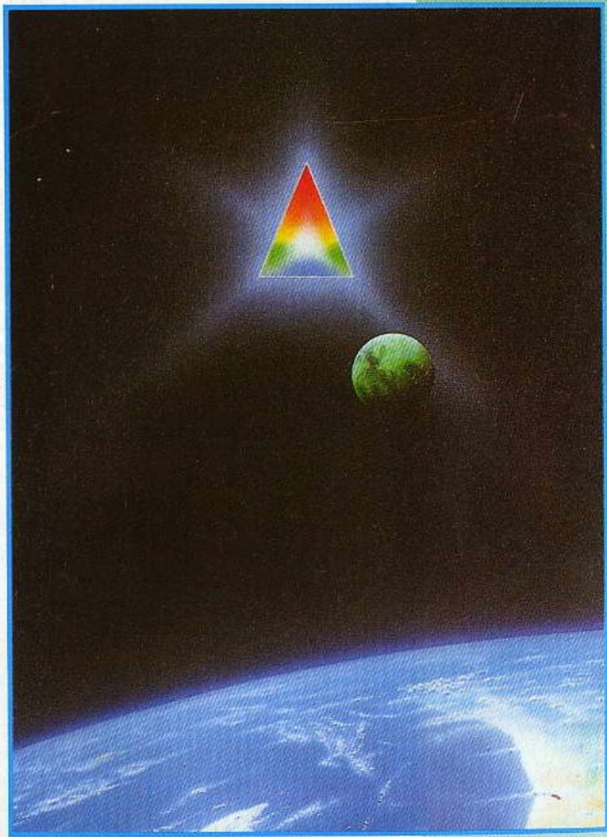
JM - Oui, j'y suis allé deux fois. C'est un endroit absolument fantastique. Et des lamas partout! Je suis allé en Bolivie et au Brésil, aussi. Aux USA, deux fois en Egypte...

Joy - En Inde?

JM - Non, jamais. Il y a encore des endroits où je ne suis jamais allé et que j'aimerais bien visiter, et l'Inde en fait partie. L'Australie aussi. Je suis allé en France, et en Allemagne. Mais en Allemagne, seulement dans des salons informatiques, je n'ai pas vu le pays. J'ai été en Grèce cet été: des kilomètres de plages, pas de programmation pendant deux semaines... Mais le Pérou est vraiment le plus beau des pays.

Joy - D'où te vient ce goût pour les animaux exotiques?

JM - Je ne sais pas. J'ai toujours aimé les chameaux, depuis que je suis à l'école. Et puis j'ai découvert les lamas, qui sont un peu la version sud-américaine des chameaux. Ce sont de beaux animaux, non? Et ils ont des têtes bizarres.



Jeff Minter

Comme vous pouvez le constater en lisant ces lignes, les softs de Jeff Minter sont excessivement difficiles à trouver en magasin en Angleterre; alors en France, vous pensez! Mais vous pouvez les commander directement, à l'aide simplement d'un numéro de carte bleue. Voici la liste des programmes disponibles. Pour Atari ST: Colourspace (£12.95; on donnera les prix en livres sterling, celle-ci valant à peu près 10 francs), Trip-A-Tron (29.95), Super Grid Runner (9.95) et Andes Attack (9.95, ou 15.95 pour les deux derniers). Pour Amiga: Trip-A-Tron (29.95). Pour C64: Mama Llama (2.00), Iridis Alpha (2.00), Batalyx (2.00), plus une compilation à £9.45 regroupant Attack of the Mutant Camels, Matrix, Laser zone, Revenge of the Mutant Camels, Sheep in Space, Metagalactic Llamas et Hellgate.
Il suffit pour les obtenir d'écrire à Llamasoft, 49 Mount Pleasant, Tadley, Hants, RG26 6BN, Grande Bretagne. Les logiciels arrivent en une quinzaine de jours.

On ne dit pas:"Je voudrais un disque EMI". "On dit je voudrais un Pink Floyd

Joy - Tu te considères comme un hippie?

JM - Des gens le font pour moi. C'est quoi, un hippie? Si c'est quelqu'un qui aime Pink Floyd, qui a les cheveux longs et des vestes en peau de mouton, alors oui. Mais je n'essaye pas d'être autre chose que moi-même. Je me sens bien comme ça. Pour certaines personnes, les hippies, ce sont des types qui restent assis toute la journée, à se droguer. Pour d'autres, ce sont, je sais pas... Des fous qui vont danser à Stonehenge les soirs de pleine lune. C'est trop vague.

Joy - Mais ça ne t'irrite pas qu'on t'étiquette de cette façon?

JM - Non, pas du tout, tant que ce n'est pas péjoratif. Si c'est le moyen que peuvent trouver certains pour me fourrer dans un coin de leur mémoire, très bien.

Joy - Comment expliques-tu que tu sois l'un des rares programmeurs connus?

JM - J'ai toujours pensé que c'était la meilleure façon de procéder. Mon premier programme, c'était une copie de Defender, et à partir de là j'ai décidé de ne plus faire que des choses originales. Je pense que l'informatique va se développer un peu comme l'industrie du disque. C'est important de développer un style personnel. Si quelqu'un entre dans un magasin, sans savoir quoi acheter, qu'il voit un de mes jeux et qu'il a aimé les précédents, il peut acheter en toute sécurité, il sait à quoi s'attendre. Mais avec les grosses boîtes, on ne sait pas qui programme. On achète un jeu d'US Gold, par exemple. C'est une conversion, il n'y a pas de style à proprement parler. C'est pas de la mégalomanie de ma part, c'est simplement que j'ai envie de faire des choses et qu'il y a des gens qui aiment bien ces choses-là. C'est même honnête envers les gens qui n'aiment pas ce que je fais, parce qu'ils savent qu'il vaut mieux ne pas acheter mes jeux. Ils sont prévenus. On n'imagine pas entrer dans une boutique et demander: «Je voudrais un disque EMI, s'il vous plaît». On demande un Pink Floyd.

Joy - Mais pourquoi les autres programmeurs sont-ils moins connus?

JM - A cause des grosses compagnies, qui veulent mettre leur propre nom en gros sur la jaquette. Ils s'attendent peut-être à ce que les gens disent: «Oh, un jeu d'Ocean, ou d'US Gold, super!». Mais pour les disques, on ne dit pas: «Oh, un disque d'EMI, super!». Chez EMI, il y a des groupes qu'on aime et d'autres qu'on n'aime pas. C'est la seule manière d'introduire de la diversité dans le milieu. J'ai l'impression qu'il y en a plus en France qu'ici, d'ailleurs. Vous avez moins de conversion d'arcade, de simulateurs de vol, par exemple.

Un clip fait avec Trip-A-Tron

Joy - Tu as fait une vidéo?

JM - Oui, ça s'appelle Merak, je l'ai produite avec un musicien. Ce sont ses musiques et mes graphismes, ça dure 55 minutes. C'est comme un clip, sauf que tous les graphismes sont faits avec Trip-A-Tron. J'ai utilisé entre deux et quatre ST qui passent par une table de mixage vidéo.

Joy - Tu as «joué» de Trip-A-Tron en direct, live, ou bien ce sont des séquences pré-programmées?

JM - Moitié moitié, en fait. Lorsqu'il fallait que ce soit synchro, plutôt que passer des heures à programmer, on allait au studio et je jouais en direct.

Joy - Tu la vends par correspondance uniquement?

JM - Oui, et sur les shows également. En général, je la passe sur le stand, et beaucoup de gens sont tellement étonnés qu'ils viennent l'acheter.

Joy - La version Amiga de Trip-A-Tron utilise-t-elle le mode Overscan?

JM - Non, c'est une simple adaptation. Je ne l'ai pas faite moi-même. Et je n'avais pas assez d'argent pour lui demander de l'améliorer. La prochaine étape, pour mes synthétiseurs de lumière, sans parler de l'adaptation sur Parsec (une carte graphique ultra-puissante sur ST, NDLR), ce sera de développer sur Amiga d'abord et de porter sur ST ensuite.

Joy - Tu crois plus en la carte Parsec qu'au TT, par exemple?

JM - La Parsec est plus intéressante. C'est moins cher, très puissant, une vitesse de traitement de 50 Mhz... J'en ai une, là, mais je n'ai pas encore reçu l'interface nécessaire pour la brancher sur mon ST. Mais les résultats sont impressionnants.

Le TT est très bien, mais il est cher. Et la résolution n'est pas aussi bonne que celle de la Parsec. Malgré le 68030 du TT, qui n'est qu'à 16 Mhz. Et qui n'est pas prévu pour faire des clippings de folie, ce qui est le but de la Parsec. Miam.

Joy - Tu joues de la musique?

JM - Non, je viens juste de commencer à apprendre la guitare (ici, échange de partitions des Floyd et des Beatles pendant une vingtaine de minutes, NDLR).

Joy - Tu pourrais «faire un boeuf» avec un autre programmeur, comme des groupes de musique le font, par exemple Mick Jagger et David Bowie qui le temps d'un concert chantent ensemble?

JM - Oui, bien sûr. J'ai même failli travailler avec Tony Crawther, le programmeur de Monty Mole et de Bombuzal, mais on n'a le temps ni l'un ni l'autre. Ca se fera peut-être un jour.

Joy - Tu pourrais faire un jeu qui serait distribué dans une compil de charité, comme les artistes qui donnent chacun une chanson pour un album?

JM - Oui, j'adorerais faire un bon petit Shoot'em Up, avec des graphismes sympas, pour une bonne cause.

Joy - Ton prochain jeu chez Atari sort quand?

JM - D'ici un ou deux mois, normalement.

Joy - Bonne chance.

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400F POUR UN PLAN

300F POUR UNE SOLUTION

200F POUR UN LISTING

50F POUR UN TRUC

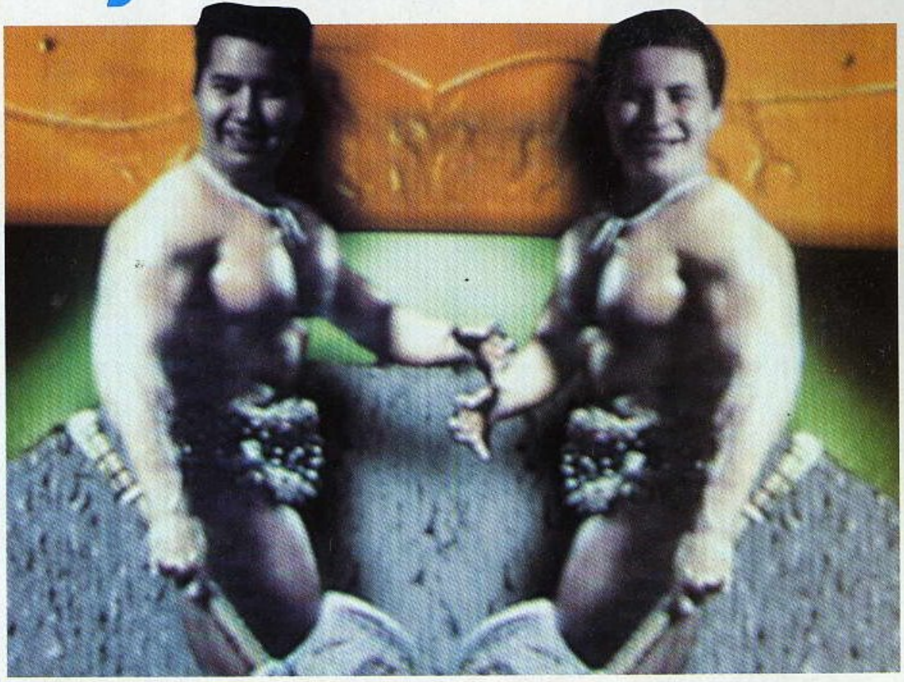
Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES *inédits* pour des Jeux ou des softs, quel que soit votre ordinateur et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque !!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre ordinateur.

JOYSTICK
Jeux Crack
53 avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

UN SUPER JACK'S POKE DE 7350F

PARIS (Châpeau le mec!!!) (1200 F.), POTTIER (650 F.), Jean-Marc (500 F.), ROUSSEAU (600 F.), SIMOES, VOGEL & DOMINIQUE (400 F. à chacun), RAFFAELE, VILLOTEAU (300 F. à chacun), LAHERA, OBERHOLZ (250 F. à chacun), ALL, DU JENHOAT, LAURENT, PREMARTIN (200 F. à chacun), BARRET, CARRATIER, REBEYROTTE, XIRADAKIS (100 F. à chacun), ANONYME (C'est pas grave on est là), BAUDART, BERTIN, BIDOUILLEUR MASQUE, BLONDEAU, CHARBIT, DUBRAC, DUPE-VIGHETTI, DUSAUCHOY, GILLIER, GONZALES, GRIFFON, LOMBARD, LONG, MURAT, PAREDES, REYMOND, ROY, SARABANDO, SARRAZIN, SAUVEL, SIDAMON PESSON, SKANE, THANH THIEN, VADAM, YGE (50 F. à chacun)

Salut les Joystickeurs fous !!!



Amis de la bidouille, bonjour... ou bonsoir s'il est déjà tard. Nous voici revenus encore plus baraqués. Nous avons fait un peu de musculation pendant notre temps libre... autant vous dire qu'on ne l'a pas perdu (notre temps). Ce mois-ci, on vous en a donné encore pour tous les goûts... menthe? fraise? chocolat? Au choix. On vous laisse en vous souhaitant de bien vous amuser en compagnie de votre micro ou console préféré. Rendez-vous le 23 mars pour un nouveau JEUX... CRACK encore plus mieux qu'avant. Enfin, on verra, parce qu'il est pas encore prêt. Atchao!

DANBOSS & DANBISS

QUELQUES EXPLICATIONS GENERALES

EDITEUR DE SECTEUR : Un éditeur de secteur est un utilitaire permettant de visualiser à l'écran le contenu d'une disquette et éventuellement de le modifier. Cet utilitaire sert, entre autres, à mettre des vies infinies à un jeu grâce à nos patchs.

PATCH : Un patch est une chaîne hexadécimale à rechercher et à remplacer (avec un éditeur de secteur) par une autre qui vous donnera des vies infinies ainsi que d'autres surprises.

LISTING : Un listing est un programme permettant (en ce qui concerne la rubrique Jeux...Crack) de charger un jeu et de le démarrer avec vies infinies,énergie infinie,fuel infini selon les cas.

POKE: Un poke est une instruction en basic permettant de changer la valeur d'un octet de la mémoire de l'ordinateur (Ou une valeur à rentrer avec une Multiface).

AMSTRAD CPC

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS POUR VIES INFINIES.

Il suffit de taper les listings publiés dans JOYSTICK et de les sauvegarder sur une cassette ou une disquette vierge en tapant 'SAVE "Nom du Programme"' (pas plus de 8 lettres pour ceux qui utilisent des disquettes sinon ça fait 'BOUM'). Pour les utiliser, mettre la disquette de jeu dans le lecteur de disquette et faire RUN, et le jeu démarrera avec les vies infinies.

COMMENT PLACER UN POKE SANS MULTIFACE

Pour ceci il vous faut un jeu possédant un loader en basic (.BAS) chose très rare de nos jours! Grâce au programme qui suit vous allez pouvoir lister le loader protégé du jeu et placer votre poke juste avant le "CALL" situé généralement à la fin du listing. Ce programme est extrait de "Clefs pour Amstrad Tome 2" et publié avec l'aimable autorisation des éditions P.S.I.
Lancez le programme. Celui-ci s'installe puis s'efface de la mémoire, tapez CALL &A4ØØ et le chargement commence.

NOTE IMPORTANTE:

Ce programme est proposé en version 664 - 6128. Les possesseurs de 464 doivent modifier la valeur: 66 de la ligne 231 en 83
(Pour tous les possesseurs de claviers 'QWERTY' remplacez tous les 'ù' du listing par des barres de CPM (enfin vous voyez ce que je veux dire !!!)

```
1Ø REM LECTURE PROGRAMME BASIC OPTION P
2Ø REM SUR DISQUETTE OU CASSETTE
3Ø REM DANIEL MARTIN LIEGE 1985
4Ø REM
5Ø MEMORY &9FFF
6Ø CLS
7Ø INPUT"source Cassette ou Disque (C/D) ";S$
8Ø S$=UPPER$(S$)
9Ø IF s$="C" THEN ùTAPE.IN : L=Ø : GOTO 18Ø
1ØØ IF s$<>"D" THEN GOTO 6Ø
11Ø ùDISC
12Ø PRINT
13Ø INPUT "nom du fichier ";N$
14Ø L=LEN(N$)
15Ø FOR I=1 TO L
16Ø POKE &A43Ø+I,ASC(MID$(N$,I,1))
17Ø NEXT I
18Ø FOR I=&A4ØØ TO &A428
19Ø READ A$
2ØØ POKE I,VAL("&"+A$)
21Ø NEXT I
22Ø POKE &A4Ø1,L
23Ø DATA Ø6,ØØ,21,31,A4,11,ØØ,AØ,CD,77,BC,3Ø,18,C5
231 DATA 21,7Ø,Ø1,CD,83,BC,C1,21,7Ø,Ø1,Ø9,EB,21,66
236 DATA AE,Ø6,Ø4,73,23,72,23,1Ø,FA,CD,7A,BC,C9
24Ø CLS:PRINT "Tapez CALL &A4ØØ":NEW
```

Si le fichier cassette est trop long, vous éprouverez quelques problèmes de chargement malheureusement insolubles.

Maintenant on va être vachement cool on va vous filer un listing pour faire la même chose mais sur K7. Nous remerçions Didier VALLY pour son listing.

```
1Ø REM Lecture de programmes protégés sur Cassette
2Ø REM Par Didier VALLY pour JOYSTICK
3Ø MODE 2:?"INSEREZ LA K7 AVEC A LIRE."
4Ø ?:?"QUAND LE PROGRAMME SERA CHARGE FAIRE'LIST'"
5Ø PRINT:PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
6Ø CALL &BB18:POKE &ACØ3,174:POKE &ACØ2,69
7Ø POKE &ACØ1,5Ø:LOAD"!"
```

UTILISATION DES POKES AVEC LE MULTIFACE 2

Cette petite boite noire plaquée au c.. de votre AMSTRAD CPC est en fait une petite merveille. Elle permet d'aller poker (entre autres) directement dans la mémoire de votre ordinateur à n'importe quel moment du jeu.

Voici la procédure d'utilisation .

- Une fois le jeu chargé normalement, presser le bouton magique rouge marqué STOP
- Appuyer sur la touche "T"
- Appuyer sur la touche "H"
- Appuyer sur la barre d'espace
- Rentrer la première valeur du poke (l'adresse mémoire) ex : dans poke &53fØ,&ØØ il s'agit de 53FØ
- Puis rentrer (à la suite) la deuxième valeur du poke ex : ØØ pour le poke ci-dessus
- Return
- ESCape
- Presser la touche "R"

Le tour est joué !!! Note importante : les valeurs sont à taper sur les chiffres situés en haut du clavier. Ne pas toucher au pavé numérique.Recommencer la manoeuvre autant de fois qu'il y a de pokes.

Les jeux se bloquent parfois, quand la Multiface est branchée. Il vous faut alors faire un RESET clavier avant de lancer le jeu! Et oui si vous aviez la doc vous auriez su que la MULTIFACE II est complètement invisible (ou presque !!!) si vous faites un RESET avant de lancer vos jeux.

UTILISATION DES PATCHS AVEC DISCOLOGY

Qui ne connait pas cet utilitaire très pratique qui va vous permettre de poker sauvagement toutes vos disquettes de jeu.
Pour cela il faut :

Discology, un jeu, un JOYSTICK MAGAZINE (très important) et la chaîne à rechercher correspondant à votre jeu !

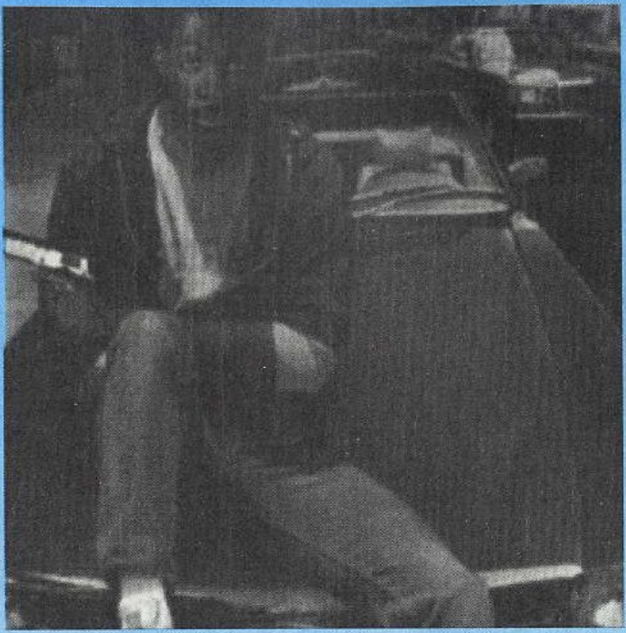
Une fois que vous êtes armé, allumez votre AMSTRAD et lancez Discology. Puis suivez les instructions:
- Choisir Editeur
- Dans le menu "MODES", choisir "Edition disque"
- Faire trois fois Return (édition des pistes ØØ à 41)
- Dans le menu "FONCTIONS" choisir l'option "Rechercher"
- Appuyez sur la touche "H"
- Tapez les valeurs hexadécimales à rechercher (à la suite)
- Appuyez sur Return. Discology va chercher pour vous la chaîne hexadécimale sur la disquette de jeu et va s'arrêter quand il l'aura trouvée.

Une fois la chaîne trouvée,
- Valider le menu "Courant"
- Se déplacer avec le curseur et aller à l'endroit trouvé par Discology (lors de la rencontre, Discology vous indique sa position (le numéro du secteur et le numéro de la piste))
- Taper ensuite les valeurs de remplacement comme indiqué dans le Magazine,
- Return
- Valider le menu "Ecrire"

Recommencer cette manipulation autant de fois que nécessaire. N'oubliez pas de déprotéger votre disquette en écriture avant de faire la recherche. Une fois toutes les manipulations faites, votre jeu aura des vies infinies etc. Il est fortement conseillé de faire les bidouilles sur une copie de sauvegarde pour éviter tout risque de dégradation.

BERVERLY HILLS COP

```
1Ø REM Vies infinies sur BEVERLY HILLS COP
15 REM version Disk
2Ø REM Les vies fonctionnent
25 REM sur toutes les parties !
3Ø REM © JOYSTICK
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ48:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>6858 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
1ØØ PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
11Ø PRINT:IF C=1 THEN POKE &AØØ9,&3D
12Ø PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
13Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:RUN"GO"
14Ø DATA CD,1A,AØ,3E,4E,32,45,AØ,3E,A7,32,26,9Ø,32
15Ø DATA 71,92,32,9D,95,32,7E,96,CD,1A,AØ,C9,21,ØØ
16Ø DATA 9Ø,16,18,ØE,C2,CD,3F,AØ,21,ØØ,92,16,ØC,ØE
17Ø DATA C2,CD,3F,AØ,21,ØØ,94,16,1C,ØE,C5,CD,3F,AØ
18Ø DATA 21,ØØ,96,16,11,ØE,C8,1E,ØØ,DF,45,AØ,C9,66
19Ø DATA C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```



RETURN OF THE JEDI

```
1Ø REM Vies infinies sur RETURN OF THE JEDI Disk
2Ø REM Version du pack 'STAR WARS TRILOGY'
3Ø REM © JOYSTICK
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>4ØØ4 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
1ØØ PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
11Ø PRINT:IF C=1 THEN POKE &AØØ4,&28
12Ø PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
13Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:|CPM
14Ø DATA CD,14,AØ,3E,18,32,D1,91,32,4C,92,3E,4E,32
15Ø DATA 2D,AØ,CD,14,AØ,C9,1E,ØØ,16,Ø7,ØE,Ø3,21,ØØ
16Ø DATA 9Ø,DF,2D,AØ,1E,ØØ,16,Ø9,ØE,Ø5,21,ØØ,92,DF
17Ø DATA 2D,AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CRYSTAL CASTLES

```
1Ø REM Vies infinies sur CRYSTAL CASTLES
2Ø REM version Disk © JOYSTICK
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,15
4Ø FOR N=&A2ØØ TO &A23F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:INK 2,11:INK 3,18
6Ø IF SUM<>5732 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
75 CALL &BBØ6:CALL &A2ØØ
8Ø DATA Ø6,ØB,21,2E,A2,11,ØØ,CØ,CD,77,BC,21,E8,Ø3
9Ø DATA CD,83,BC,CD,7A,BC,21,E8,Ø3,11,52,99,3E,55
1ØØ DATA AE,77,23,1B,7A,B3,3E,55,2Ø,F6,3E,B6,32,7C
11Ø DATA 92,C3,ØØ,8Ø,43,52,59,53,54,41,4C,2E,53,42
12Ø DATA 46,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

DRAGON'S LAIR

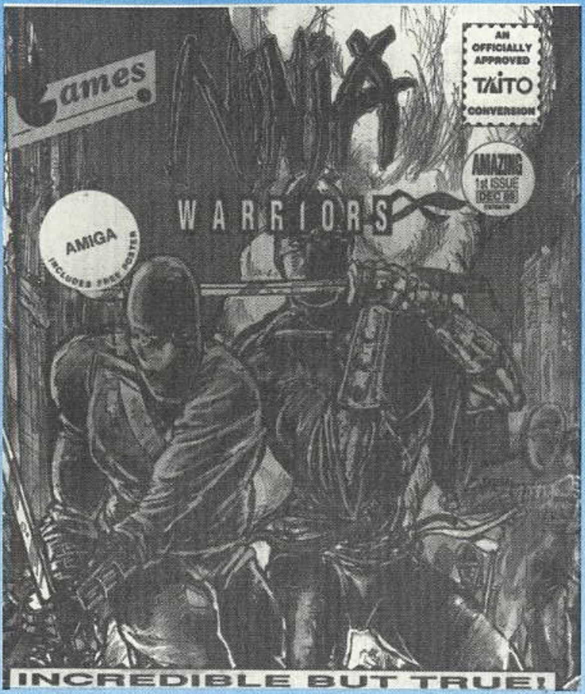
```
1Ø REM Vies infinies sur DRAGON'S LAIR version K7
2Ø REM Version du pack 'THRILL TIME'
3Ø REM © JOYSTICK
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØØF:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &AØ1Ø,&25
7Ø IF SUM<>1661 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
9Ø CALL &BBØ6:CLS:LOAD"!":CALL &AØØØ
1ØØ DATA 21,Ø9,AØ,22,ØA,82,C3,F4,81,3E,A7,32,B7,25
11Ø DATA C3,17,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

EMPIRE STRIKES BACK

```
1Ø REM Boucliers infinis sur
15 REM EMPIRE STRIKES BACK Disk
2Ø REM Version du pack 'STAR WARS TRILOGY'
3Ø REM © JOYSTICK
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ1F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &AØ2Ø,7
7Ø IF SUM<>3Ø95 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
1ØØ PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
11Ø PRINT:IF C=1 THEN POKE &AØØ4,&3D
12Ø PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
13Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:|CPM
14Ø DATA CD,11,AØ,3E,ØØ,32,F6,9Ø,3E,4E,32,1E,AØ,CD
15Ø DATA 11,AØ,C9,1E,ØØ,16,18,ØE,43,21,ØØ,9Ø,DF,1E
16Ø DATA AØ,C9,66,C6,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

NINJA WARRIORS

```
10 REM Tout infini sur NINJA WARRIORS version disk
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A500 TO &A5FF:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>23536 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A500
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
100 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,40,E5,16,0B
110 DATA CD,F6,A5,E1,E5,11,00,90,01,00,0E,ED,B0,E1,16,09
120 DATA CD,F6,A5,21,00,58,16,0A,CD,F6,A5,21,00,40,11,00
130 DATA D0,01,00,30,ED,B0,21,00,40,16,03,CD,F6,A5,21,00
140 DATA 50,11,00,01,01,00,08,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,F6,A5
150 DATA D1,01,00,18,09,14,7A,FE,09,20,F1,21,00,D0,11,00
160 DATA C0,01,00,30,ED,B0,21,00,90,11,00,F0,01,00,0E,ED
170 DATA B0,F3,31,FF,A7,3E,01,01,9C,7F,ED,49,21,00,01,11
180 DATA 00,00,01,02,80,ED,B0,21,00,C0,11,00,80,01,02,26
190 DATA ED,B0,21,00,E6,11,00,A8,01,00,18,ED,B0,21,00,C0
200 DATA 11,01,C0,01,00,3F,36,00,ED,B0,21,E6,A5,01,00,74
210 DATA 1E,10,7E,ED,49,ED,79,0C,23,1D,20,F6,3E,C9,32,97
220 DATA 54,3E,C3,32,99,09,AF,32,91,06,32,AA,06,32,EF,06
230 DATA 32,36,07,C3,40,00,54,57,58,4E,55,40,4D,54,44,5E
240 DATA 4C,47,5C,5F,56,4B,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9
```



PUFFY'S SAGA

```
10 REM Invincibilite sur PUFFY'S SAGA version disk
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,3
40 FOR N=&9000 TO &904B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>8117 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
75 CALL &BB06:CALL &9000
80 DATA 21,00,A0,E5,16,17,1E,00,0E,42,DF,3D,90,F3
90 DATA E1,11,00,BB,01,00,04,D5,C5,ED,B0,C1,E1,11
100 DATA 89,FE,7B,ED,4F,ED,5F,AE,AB,AA,77,1D,14,23
110 DATA 0B,78,B1,20,F2,21,40,90,11,38,BD,01,0B,00
120 DATA ED,B0,C3,00,BB,66,C6,07,3E,C9,32,2B,45,32
130 DATA 4B,45,C3,20,FC,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

BUGGY BOY

```
10 REM Temps infini sur BUGGY BOY version Disk
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY &9000:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A019:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2640 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE DISQUETTE..."
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"BUGGY":CALL &A000
90 DATA 21,00,BF,22,7E,9B,EB,21,12,A0,01,40,00,ED
100 DATA B0,C3,00,9B,AF,32,6B,58,C3,88,4C,00,00,00
110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

MOONWALKER




```
10 REM Vies infinies sur MOONWALKER version Disk
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:BORDER 0
40 FOR N=&A000 TO &A03F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>5402 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:MODE 0
80 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0
85 LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
90 DATA 3E,C3,32,38,BC,21,1C,A0,22,39,BC,21,00,80
100 DATA 11,70,01,01,00,08,D5,ED,B0,C9,44,49,53,4B
110 DATA 21,2C,A0,11,40,00,ED,53,54,06,01,40,00,ED
120 DATA B0,C9,21,49,00,22,A6,9F,C3,00,09,AF,32,39
130 DATA 77,32,4B,77,C3,00,09,00,00,00,00,00,00,00
```

BILLY LA BANLIEUE II



Pour tuer les ennemis avec un seul coup, recherchez la chaîne 3E ØC 32 9E 99 et remplacez la par 3E Ø1 32 9E 99.

Pour avoir l'énergie et l'argent infinis, recherchez la chaîne 35 3E FF BE CØ et remplacez la par ØØ 3E FF BE CØ.

MACH 3

Pour être invincible, remplacez 3Ø Ø4 3C 32 5E par 3Ø Ø4 ØØ 32 5E.

Pour avoir les vies infinies, remplacez 39 A7 CA E2 Ø1 par 39 A7 C3 E2 Ø1.

5EME AXE

Pour avoir tout infini, remplacez 38 47 C6 99 27 par 38 47 C6 9A 27.

RALLY II

Pour avoir l'énergie infinie, remplacez 3D 32 9A 15 3E par ØØ 32 9A 15 3E.

ARCADE FLIGHT SIMULATOR

Pour avoir les vies infinies, remplacez la chaîne 3A DC 85 3D 32 par 3A DC 85 ØØ 32.

BLADE WARRIOR

Pour être invincible, remplacez la chaîne 6C A6 FE ØØ C8 par 6C A6 FE ØØ C9.

SUPER HERO

Pour avoir des vies infinies, remplacez la chaîne 21 B8 41 35 F2 par 21 B8 41 ØØ F2.

HITSQUAD

Pour avoir des vies infinies, remplacez la chaîne 22 44 E6 ØF 81 par 22 44 E6 ØF ØØ.

NINJA MASSACRE

Pour avoir du FUN et de l'NRJ infinie, recherchez la zone 2A 39 6B 19 CB et remplacez la par 2A 39 6B ØØ CB.

TURBO CHOPPER

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3A 5E 8F 3D 32 et remplacez les par 3A 5E 8F ØØ 32.

3D FIGHT

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 82 15 7E 3D par 21 82 15 7E ØØ.

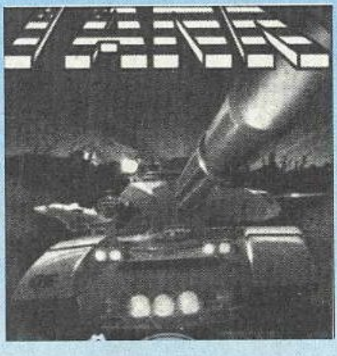
CRYSTAL CASTLES

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets DD 35 FD CA 46 par DD B6 FD CA 46.

CAULDRON II

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A ØØ BE 3D FA par 3A ØØ BE ØØ FA.

SUPER TANK SIMULATOR



Pour avoir des vies infinies sur la version cassette transférée en disquette, remplacez les octets D6 Ø1 27 32 8D par D6 ØØ 27 32 8D.

DRAGON'S LAIR

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 27 25 3D 32 par 3A 27 25 A7 32.

GREAT GURIANOS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 85 7C 3D FE par 3A 85 7C ØØ FE.

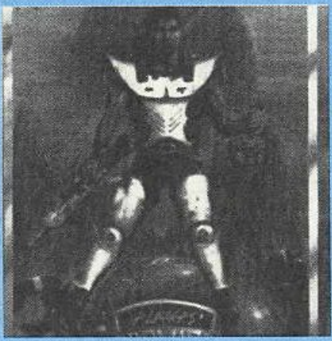
THANATOS

Pour être immortel, remplacez les octets 9B B7 CB 67 CØ par 9B B7 CB 67 C9.

PUB TRIVIA

Pour avoir de l'argent infini sur la version cassette transférée en disquette, remplacez les octets 3Ø 77 2B 2B 7Ø par 3Ø ØØ 2B 2B ØØ.

WAR MACHINE



Pour avoir des vies infinies sur la version cassette transférée en disquette, remplacez les octets 3A 97 Ø1 3D 32 par 3A 97 Ø1 ØØ 32.

STAR WARS

Pour avoir des boucliers infinis sur la version du pack 'STAR WARS TRILOGY', allez en piste 11 secteur 47 a l'adresse &ØØ15 et remplacez y le 3D par un ØØ.

EMPIRE STRIKES BACK

Pour avoir des boucliers infinis sur la version du pack 'STAR WARS TRILOGY', allez en piste 24 secteur 43 a l'adresse &ØØF6 et remplacez y le 3D par un ØØ.

BEVERLY HILLS COP

Pour avoir des vies infinies sur la première partie (the warehouse), allez en piste 24 secteur &C2 à l'adresse &Ø26 et remplacez y le 3D par un ØØ. Ou bien remplacez les octets 3A 4A ØØ 3D 32 par 3A 4A ØØ A7 32.

Pour avoir des vies infinies sur la deuxième partie (the car chase), allez en piste 12 secteur &C2 à l'adresse &Ø71 et remplacez y le 3D par un ØØ. Ou bien remplacez les octets 3A 12 Ø2 3D 28 par 3A 12 Ø2 A7 28.

Pour avoir des vies infinies sur la troisième partie (the storm mansion), allez en piste 28 secteur &C5 à l'adresse &19D et remplacez y le 3D par un ØØ. Ou bien remplacez les octets 3A 4A ØØ 3D 32 par 3A 4A ØØ A7 32.

Pour avoir des vies infinies sur la quatrième partie (inside mansion), allez en piste 17 secteur &C8 à l'adresse &Ø7E et remplacez y le 3D par un ØØ.

Ou bien remplacez les octets 3A 4A ØØ 47 3D par 3A 4A ØØ 47 A7.

SHUFFLEPUCK CAFE



Pour que les points de l'adversaire soient affichés mais pas comptés, allez en piste 25 secteur 42 à l'adresse &17E, et remplacez y les octets 3A Ø8 14 FE ØF C2 par 21 Ø8 14 36 ØØ C3.

FRONTLINE

Pour avoir des vies infinies :
POKE &F418,Ø

HIGH EPIDEMY

Pour avoir des vies infinies :
POKE &4264,Ø

RASTAN

Pour être invulnérable :
POKE &1321,Ø
POKE &2399,Ø
POKE &239A,Ø
POKE &239B,Ø

TWIN TURBO V8



Pour avoir du temps infini :
POKE &A55D,Ø
Pour avoir des vies infinies :
POKE &1BEE,Ø
POKE &1BEF,&18

SHADOW SKIMMER

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &2E91,Ø

MISSION

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &8578,Ø

BACTRON

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &9CFE,Ø

CHUBBY GRISTLE

Pour avoir des vies infinies :
POKE &Ø8C2,Ø

CRAZY CARS

Pour avoir du temps infini :
POKE &694B,Ø

GLIDER RIDER

Pour désactiver les tourelles:
POKE &4497,&C9

Pour avoir du temps infini :
POKE &112B,Ø
Pour avoir des bombes infinies :
POKE &12DF,Ø
Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &13Ø9,Ø

GUNFRIGHT

Pour être invincible :
POKE &Ø2DB,Ø
Pour avoir des vies infinies :
POKE &ØEE6,&A7

VAMPIRE

Energie infinie :
POKE &2D51,&A7
POKE &2E5E,&A7
POKE &1BFA,&A7
POKE &2AØE,&A7

SPACE RACER

Energie infinie
POKE &184E,Ø
POKE &187A,Ø
POKE &263B,Ø
POKE &263C,Ø
POKE &ØDC4,Ø
POKE &ØAE7,Ø

3D FIGHT

Pour avoir des vies infinies :
POKE &13FE,Ø

CRYSTAL CASTLES

Pour avoir des vies infinies :
POKE &927C,&B6

CONTINENTAL CIRCUS



Pour avoir du temps infini :
POKE &ØB83,Ø

CAULDRON 2

Pour avoir des vies infinies :
POKE &84CE,Ø

DRAGON'S LAIR

Pour avoir des vies infinies :
POKE &25B7,&A7

GREAT GURIANOS

Pour avoir des vies infinies :
POKE &ØAB1,Ø

THANATOS



Pour être immortel :
POKE &Ø8F6,&C9

PUB TRIVIA

Pour avoir de l'argent infini sur la version cassette transférée en disquette :
POKE &68DB,Ø
POKE &68DE,Ø

MOONWALKER

Pour avoir des vies infinies :
POKE &7739,Ø

WAR MACHINE

Pour avoir des vies infinies sur la version cassette transférée en disquette :
POKE &36B3,Ø

SHUFFLEPUCK CAFE

Pour que les points de l'adversaire soient affichés mais pas comptés :
POKE &25ØA,&21
POKE &25ØD,&36
POKE &25ØE,Ø
POKE &25ØF,&C3

SUPER WONDERBOY

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &2755,Ø

SUPER TANK SIMULATOR

Pour avoir des vies infinies sur la version cassette transférée en disquette :
POKE &37F6,Ø

NINJA WARRIORS

Pour avoir du temps infini :
POKE &5497,&C9

Pour avoir des armes infinies:
POKE &Ø691,Ø
POKE &Ø6AA,Ø
Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &Ø6EF,Ø
POKE &Ø736,Ø

PUFFY'S SAGA

Pour être invincible :
POKE &252B,&C9
POKE &254B,&C9

BEVERLY HILLS COP

Pour avoir des vies infinies sur la première partie :
POKE &1ØA6,&A7
Pour avoir des vies infinies sur la deuxième partie :
POKE &1FF1,&A7
Pour avoir des vies infinies sur la troisième partie :
POKE &1Ø1D,&A7
Pour avoir des vies infinies sur la quatrième partie :
POKE &12FE,&A7

WINGS OF FURY



Pour avoir des vies infinies :
POKE &Ø4D5,Ø
Pour avoir des armes infinies:
POKE &Ø653,Ø

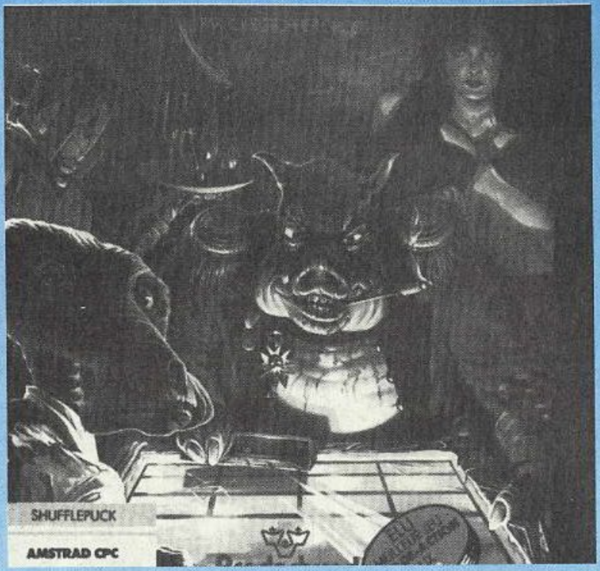
CHASE HQ



Pour avoir du temps infini :
POKE &2Ø22,Ø
Pour avoir des turbos infinis:
POKE &382Ø,Ø

SHUFFLEPUCK CAFE

```
10 REM Big cheat sur SHUFFLEPUCK CAFE version Disk
20 REM Les points de l'adversaire sont affiches
30 REM Mais pas comptes...
40 REM © JOYSTICK
50 MEMORY &8FFF:MODE 1
60 FOR N=&A000 TO &A03D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
70 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
80 IF SUM<>5014 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
90 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
100 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
110 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
120 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,1
130 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
140 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:RUN"SHUFFLE"
150 DATA CD,21,A0,3E,00,A7,20,05,21,31,A0,18,03,21
160 DATA 37,A0,11,7E,91,01,06,00,ED,B0,3E,4E,32,2E
170 DATA A0,CD,21,A0,C9,21,00,90,16,19,0E,42,1E,00
180 DATA DF,2E,A0,C9,66,C6,07,21,08,14,36,00,C3,3A
190 DATA 08,14,FE,0F,C2,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```



SUPER STUNTMAN

```
10 REM Vies infinies sur SUPER STUNTMAN version K7
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY &3A00:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4944 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
90 DATA 2A,38,BD,22,2B,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD
100 DATA 22,38,BD,EB,21,23,A0,01,40,00,C5,ED,B0,E1
110 DATA E3,11,00,BB,C3,4A,3A,AF,32,A6,6F,32,DC,8B
120 DATA CF,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

SUPER TANK

```
10 REM Vies infinies sur SUPERTANK version K7
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY &3A00:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4556 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
90 DATA 2A,38,BD,22,28,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD
100 DATA 00,00,00,00,BD,EB,21,23,A0,01,40,00,C5,ED
110 DATA B0,E1,E3,11,00,BB,C3,4A,3A,AF,32,F6,37,CF
120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

SUPER WONDER BOY

```
10 REM Energie infinie sur SUPER WONDERBOY
15 REM version disk
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A500 TO &A56B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>9539 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A500
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
100 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
110 DATA 01,16,08,CD,61,A5,21,00,19,16,09,CD,61,A5
120 DATA 21,00,40,16,03,CD,61,A5,21,00,50,11,02,20
130 DATA 01,00,08,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,61,A5,D1,01
140 DATA 00,18,09,14,7A,FE,08,20,F1,21,00,01,11,02
150 DATA 88,01,00,19,ED,B0,AF,32,57,47,C3,02,A0,1E
160 DATA 00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00
```

THANATOS

```
10 REM Immortalite sur THANATOS version K7
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:INK 0,0:INK 1,18:BORDER 0
40 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:RESTORE 130:INK 3,6
60 IF SUM<>2806 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:B=&BC00:C=&BD00:FOR A=1 TO 4:READ D$
90 D=VAL("&"+D$):OUT (B),D:READ D$:D=VAL("&"+D$)
100 OUT (C),D:NEXT A:INK 2,1:CLS
105 LOAD"!BOOT":CALL &A000
110 DATA 21,12,A0,11,80,BE,01,30,00,ED,53,3B,80,ED
120 DATA B0,C3,00,80,3E,C9,32,48,83,C3,A4,5D,00,00
130 DATA 00,00,00,00,01,20,02,2B,06,18,07,1D,00,00
140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

SHINOBI

OOOPS !!!

Nous avons passé l'année dernière ce listing, à la seule différence, qu'il lui manquait quelques lignes !!! (Hébébé! Au bout d'un an!!)

```
1Ø ' VIES ET TEMPS INFINIS POUR SHINOBI
2Ø ' AMSTRAD CPC 6128 DISK
3Ø ' (C) DAVID SIKA & JOYSTICK HEBDO
4Ø MODE 2:PRINT"PATIENTEZ ..."
5Ø ADR=&264Ø:FOR A=11Ø TO 35Ø STEP 1Ø:D=Ø
6Ø FOR B=Ø TO 2Ø:READ B$:C=VAL("&"+B$):D=D+C:POKE B+ADR,C:NEXT
7Ø READ B$:IF D<>VAL("&"+B$) THEN PRINT"ERREUR EN LIGNE";A:END
8Ø ADR=ADR+21:NEXT
9Ø PRINT:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL DE SHINOBI ET TAPEZ UNE TOUCHE"
1ØØ CALL &BBØØ:CALL &BBØ6:CALL &264Ø
11Ø DATA ØØ,21,ØØ,26,11,ØØ,A6,Ø1,ØØ,Ø3,ED,BØ,21,87,A6,ØE,FF,C3,16,BD,AF,73F
12Ø DATA F5,46,48,23,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,F1,Ø6,ØD,48,CD,38,BC,A8F
13Ø DATA 1E,Ø6,18,Ø8,F3,1E,65,Ø1,7E,FA,ED,59,Ø6,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,99Ø
14Ø DATA 1F,3Ø,FB,1D,2Ø,F1,F3,C9,3E,Ø1,CD,ØE,BC,21,3C,A8,CD,54,A6,CD,6E,A11
15Ø DATA A6,3E,Ø2,32,38,A8,C6,4A,32,33,A8,CD,FØ,A6,3E,28,21,ØØ,ØD,CD,FA,8D3
16Ø DATA A6,3E,C9,32,ØB,37,21,BC,A6,11,76,37,Ø1,Ø6,ØØ,ED,BØ,18,ØE,3E,Ø6,67Ø
17Ø DATA 32,8B,ØD,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø1,8E,7F,ED,49,AF,C3,ØØ,48Ø
18Ø DATA ØD,3E,28,18,Ø1,AF,Ø1,Ø1,BC,ED,49,Ø4,ED,79,C9,3E,1Ø,Ø1,54,7F,ED,771
19Ø DATA 79,ED,49,3D,F2,E7,A6,C9,ØE,C8,21,55,A8,16,ØØ,C3,58,A7,4F,DD,21,A4D
2ØØ DATA 55,A8,DD,7E,ØØ,B9,28,ØA,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18,FØ,DD,56,Ø1,97F
21Ø DATA DD,5E,Ø2,DD,46,Ø3,3E,19,93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,3E,A7,ØE,18,799
22Ø DATA C5,F5,E5,D5,CD,3E,A7,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E,Ø1,14,BD4
23Ø DATA 18,DA,3E,4C,32,33,A8,3E,Ø6,32,38,A8,79,1D,93,32,EØ,A7,7B,32,CB,839
24Ø DATA A7,1E,C1,4B,C3,59,A7,59,7A,32,2C,A8,32,35,A8,22,81,A7,7B,32,37,8AA
25Ø DATA A8,79,32,39,A8,11,2F,A8,CD,9B,A7,3A,4C,A8,B7,2Ø,F4,11,29,A8,CD,9D3
26Ø DATA 85,A7,11,32,A8,21,3C,A8,18,1E,CD,96,A7,11,2D,A8,CD,9B,A7,21,4C,8BE
27Ø DATA A8,CB,6E,28,F3,C9,Ø1,23,A8,18,ØB,Ø1,ØB,A8,21,4C,A8,18,Ø3,Ø1,D4,76D
28Ø DATA A7,ED,43,CD,A7,1A,47,C5,13,1A,Ø1,7E,FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,FA,B3,BD1
29Ø DATA A7,F1,ØC,ED,79,Ø6,Ø8,1Ø,FE,C1,1Ø,E6,Ø1,7E,FB,11,ØØ,ØØ,C3,D4,A7,9A6
3ØØ DATA ØC,ED,78,ØD,1B,ED,78,F2,D4,A7,7A,B3,C2,CF,A7,11,ØØ,ØØ,ØC,ED,78,A52
31Ø DATA 77,ØD,23,1B,7A,B3,CA,FE,A7,ED,78,F2,ED,A7,E6,2Ø,C2,E1,A7,C3,Ø8,C64
32Ø DATA A8,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,FE,A7,E6,2Ø,C2,FA,A7,21,4C,A8,ED,78,FE,DØ3
33Ø DATA CØ,38,FA,ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,9D4
34Ø DATA ED,78,F2,23,A8,C9,Ø3,ØF,ØØ,ØØ,Ø1,Ø8,Ø2,4A,ØØ,Ø9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,45B
35Ø DATA ØØ,ØØ,2A,FF,ØD,Ø1,Ø3,Ø4,Ø9,ØA,ØC,ØD,ØF,Ø2,Ø6,Ø8,12,14,18,2C,ØØ,1F3
```


GREAT GURIANOS

```
1Ø REM Vies infinies
15 REM pour GREAT GURIANOS version K7
2Ø REM Version du pack 'THRILL TIME'
3Ø REM © JOYSTICK
4Ø MEMORY &9FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&A18Ø TO &A18F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>1542 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
9Ø CALL &BBØ6:CLS:LOAD"!":CALL &A18Ø
1ØØ DATA 21,89,A1,22,35,A1,C3,ØØ,AØ,AF,32,B1,ØA,C3
11Ø DATA ØØ,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

WAR MACHINE

```
1Ø REM Vies infinies sur WAR MACHINE version K7
2Ø REM © JOYSTICK
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ1F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &AØ2Ø,64
6Ø IF SUM<>3784 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:LOAD"!",&9ØØØ:CALL &AØØØ
9Ø DATA 21,ØØ,9Ø,11,2B,Ø3,Ø1,C3,ØØ,D5,C5,ED,BØ,21
1ØØ DATA 1B,AØ,11,8Ø,BE,C1,ED,53,BB,Ø3,ED,BØ,C9,AF
11Ø DATA 32,B3,36,C3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

DOUBLE DETENTE

```
1Ø REM Energie infinie sur DOUBLE DETENTE version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &AØØØ:MODE 1
4Ø FOR N=&AØDC TO &A26D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>41666 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...et une touche"
8Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØDC
9Ø DATA 1E,ØØ,53,DF,F5,AØ,F3,3E,Ø2,21,ØØ,2Ø,CD,F8,AØ,AF
1ØØ DATA 32,96,55,32,9D,55,C3,ØØ,2Ø,63,C7,Ø7,4F,DD,21,66
11Ø DATA A2,DD,7E,ØØ,B9,28,ØA,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18
12Ø DATA FØ,DD,56,Ø1,DD,5E,Ø2,DD,46,Ø3,3E,19,93,B8,38,Ø7
13Ø DATA 7B,8Ø,3D,4F,C3,3C,A1,ØE,18,C5,F5,E5,D5,CD,3C,A1
14Ø DATA D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E,Ø1,14,18,DA
15Ø DATA 3E,4C,32,3E,A2,3E,Ø6,32,43,A2,79,1D,93,32,E4,A1
16Ø DATA 7B,32,CF,A1,1E,23,4B,C3,57,A1,59,7A,32,37,A2,32
17Ø DATA 4Ø,A2,22,85,A1,7B,32,42,A2,79,32,44,A2,11,3A,A2
18Ø DATA CD,9F,A1,3A,5D,A2,B7,2Ø,F4,11,34,A2,CD,89,A1,11
19Ø DATA 3A,A2,CD,9F,A1,11,3D,A2,21,ØØ,CØ,18,1E,CD,9A,A1
2ØØ DATA 11,38,A2,CD,9F,A1,21,5D,A2,CB,6E,28,F3,C9,Ø1,27
21Ø DATA A2,18,ØB,Ø1,ØF,A2,21,5D,A2,18,Ø3,Ø1,D8,A1,ED,43
22Ø DATA D1,A1,1A,47,C5,13,1A,Ø1,7E,FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB
23Ø DATA FA,B7,A1,F1,ØC,ED,79,Ø6,Ø8,1Ø,FE,C1,1Ø,E6,Ø1,7E
24Ø DATA FB,11,ØØ,ØØ,C3,ØF,A2,ØC,ED,78,ØD,1B,ED,78,F2,D8
25Ø DATA A1,7A,B3,C2,D3,A1,11,ØØ,18,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B
26Ø DATA 7A,B3,CA,Ø2,A2,ED,78,F2,F1,A1,E6,2Ø,C2,E5,A1,C3
27Ø DATA ØC,A2,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,Ø2,A2,E6,2Ø,C2,FE,A1
28Ø DATA 21,5D,A2,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,77,ØD,23,3E
29Ø DATA Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,ED,78,F2,27,A2
3ØØ DATA C9,44,49,53,C3,43,5Ø,CD,Ø3,ØF,ØØ,Ø3,Ø1,Ø8,Ø2,4A
31Ø DATA ØØ,Ø9,4C,ØØ,Ø3,ØØ,23,Ø6,23,2A,FF,19,Ø6,ØF,Ø3,ØØ
32Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,19
33Ø DATA BF,2Ø,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,45,Ø2,ØØ,ØØ,Ø1,Ø3,Ø1,4Ø,Ø2,Ø5
34Ø DATA 11,3E,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

OOOPS !!!

Nous avons passé il y a une dizaine d'années ce listing, à la seule différence, qu'il lui manquait à lui aussi quelques lignes !!! (Correction de la prochaine erreur dans 20 ans! Hébébé!))





CAULDRON II

```
1Ø REM Vies infinies sur CAULDRON II version disk
2Ø REM © JOYSTICK
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>463Ø THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
75 CALL &BBØ6:CALL &AØØØ
8Ø DATA Ø6,Ø4,21,27,AØ,11,ØØ,CØ,CD,77,BC,EB,CD,83
9Ø DATA BC,CD,7A,BC,21,B7,32,22,7C,A5,21,F2,C1,22
1ØØ DATA 7E,A5,21,ØØ,ØØ,22,8Ø,A5,C3,ØØ,A5,44,49,53
11Ø DATA 43,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

STARWARS

```
1Ø REM Boucliers infinis sur STARWARS version Disk
2Ø REM Version du pack 'STAR WARS TRILOGY'
3Ø REM © JOYSTICK
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ1F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &AØ2Ø,7
7Ø IF SUM<>2861 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
1ØØ PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
11Ø PRINT:IF C=1 THEN POKE &AØØ4,&3D
12Ø PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
13Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:|CPM
14Ø DATA CD,11,AØ,3E,ØØ,32,15,9Ø,3E,4E,32,1E,AØ,CD
15Ø DATA 11,AØ,C9,1E,ØØ,16,ØB,ØE,47,21,ØØ,9Ø,DF,1E
16Ø DATA AØ,C9,66,C6,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

LES EDITEURS DE SECTEURS

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes debutant,son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enleverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplaçer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Ceci fait, vous selectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

Attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Pour les heureux possesseurs de Disco-Scopie, voici la méthode à suivre pour patcher vos disquettes.

Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionner l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.

Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.

Cliquez sur le bouton 'Hexa'.

Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.

Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN').

Allez dans le menu écriture.

Selectionnez secteur et validez l'écriture.

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez éteindre votre bécane pour délirer avec les vies infinies de JOYSTICK.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...

Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette* à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu "FILE",

Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive.

Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.

Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".

Voilà, maintenat éclatez-vous!

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisemment celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, reéssayer en mettant 1Ø secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

METHODES POUR UTILISER LES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fournit avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.

Le ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver pas comme DANBOSS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette* bien évidemment.

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être éxécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

B.A.T.

Si vous voulez avoir toutes vos caractéristiques à 2Ø, c'est très simple mais assez long. D'abord vous faites un personnage dont les trois premières caractéristiques sont à 2Ø, puis vous mettez les dernières avec le même coefficient (2 par exemple). Vous sauvegardez ce personnage (n'oubliez par les armes.). Vous prenez ensuite un éditeur de secteurs et vous éditez le fichier PRG de la première disquette de B.A.T. Vous regardez dans la première ligne et vous verrez une série de paramètres, trois fois le signe = et trois fois un autre, il suffit de remplacer les trois derniers par le signe = et de sauvegarder. Et vous voici en possession d'un personnage avec toutes ses caractéristiques au maximum (vous en aurez bien besoin).

(LOMBARD Philippe).

ECO

Les molécules (O) du code génétique correspondent à :

Animal: "gros ou maigre"
Changement physique de l'animal
Grandeur de l'animal
Changement physique de l'animal
Grosseur de l'animal
Changement en gros animal (de petit à gros)
Rien
Changement en plantes.

(XIRADAKIS Christophe).

SKATEBALL

Quand par hasard la balle est près d'un piège, (les clous, le désintégrateur); n'y allez pas, l'adversaire ira et s'écrasera sur le piège, ainsi il tuera tous ses remplaçants et vous passerez au level suivant.

(XIRADAKIS Christophe).

LE FLIC DE BEVERLY HILLS

Dans la simulation de voiture, appuyez sur Q pour AZERTY et A sur QWERTY pour avoir un viseur au centre de l'écran. Ou si vous ne voulez pas tirer dessus, doublez les 3 camions.

Au 3ème niveau, pour tirer à travers les haies, il faut s'y coller, vous tirez et le tour est jouer.

(BARET Julien).

GROWTH

```
' Vies infinies pour GROWTH
'    à taper en GFA 3.Ø
'     par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de GROWTH"
PRINT "    Et pressez une touche"
~INP(2)
FILES
CLS
DIM a%(&HEØØ)
m%=VARPTR(a%(Ø))
r%=BIOS(4,Ø,L:m%,8,223,Ø)
IF LPEEK(m%+&H18)=&H5379ØØØ1 AND
   LPEEK(m%+&HEØ8)=&H5379ØØØ1
  DPOKE m%+&H18,&H6ØØ4
  DPOKE m%+&HEØ8,&H6ØØ4
  r%=BIOS(4,1,L:m%,8,223,Ø)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(m%+&H18)=&H6ØØ4ØØØ1 AND
   LPEEK(m%+&HEØ8)=&H6ØØ4ØØØ1
  DPOKE m%+&H18,&H5379
  DPOKE m%+&HEØ8,&H5379
  r%=BIOS(4,1,L:m%,8,223,Ø)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de GROWTH"
  END
ENDIF
```

CHICAGO 3Ø'S

```
' Vies infinies pour CHICAGO 3Ø'S
'       à taper en GFA 3.Ø
'        par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de CHICAGO 3Ø'S"
PRINT "    Et pressez une touche"
~INP(2)
DIM a%(&H2ØØ)
m%=VARPTR(a%(Ø))
s%=48
adr%=m%+&H1B2
var1%=&H5379ØØØØ
var2%=&H6Ø18ØØØØ
REPEAT
  r%=BIOS(4,Ø,L:m%,1,s%,Ø)
UNTIL r%=Ø
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas le disk de CHICAGO 3Ø'S"
  END
ENDIF
```

BIO CHALLENGE

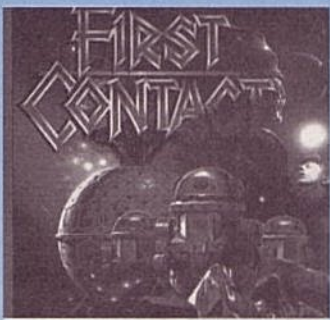
```
' Vies infinies pour BIO CHALLENGE
'    à taper en GFA 3.Ø
'     par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de BIO CHALLENGE"
PRINT "    Et pressez une touche"
~INP(2)
DIM a%(&H4ØØ)
m1%=VARPTR(a%(Ø))
m2%=m1%+&H2ØØ
adr1%=m1%+&H1F2
adr2%=m2%+&HF8
var1%=&H2C536C
var2%=&H2C6ØØ2
var3%=&H535Ø3Ø2C
var4%=&H4E713Ø2C
REPEAT
  r1%=BIOS(4,Ø,L:m1%,1,3ØØ,Ø)
  r2%=BIOS(4,Ø,L:m2%,1,183,Ø)
UNTIL r1%=Ø AND r2%=Ø
IF LPEEK(adr1%)=var1% AND LPEEK(adr2%)=var3%
  LPOKE adr1%,var2%
  LPOKE adr2%,var4%
  r%=BIOS(4,1,L:m1%,1,3ØØ,Ø)
  r%=BIOS(4,1,L:m2%,1,183,Ø)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr1%)=var2% AND LPEEK(adr2%)=var4%
  LPOKE adr1%,var1%
  LPOKE adr2%,var3%
  r%=BIOS(4,1,L:m1%,1,3ØØ,Ø)
  r%=BIOS(4,1,L:m2%,1,183,Ø)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas le disk de BIO CHALLENGE"
  END
ENDIF
```

TARGHAN



```
' Energie illimitée pour TARGHAN
' PAR PREMARTIN PATRICK en GFA Basic
Open "U" ,#Ø,"P.VAR"
Seek #Ø,&H18D1
Out #Ø,Ø
Close #Ø
```

FIRST CONTACT



Pour éviter des problèmes, tirer que lorsque vous êtes en danger. Éviter de bousculer les aliens et enfermez les dans des chambres verrouillagles.

SWITCHBLADE

Tapez POOKY dans les high-scores, tenez enfoncées les touches 1, 2, 3, 4 ou 5. Cliquez alors sur END afin de sortir. Appuyez sur fire pour arriver à la scène d'ouverture. Les différents nombres vous donnent cinq points d'entrée différents dans le jeu.

ROAD BLASTERS

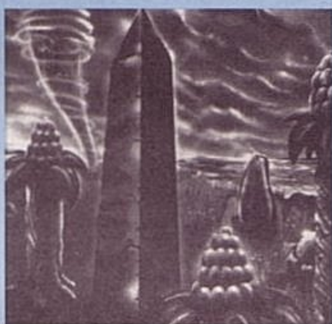
Lorsque la voiture est en ligne de départ, tapez LAVILLASTRANGIATO, puis pressez les touches suivantes afin d'obtenir divers effets:

X : fait tourner la voiture
S : passer au stage suivant
F : remplir vôtre réservoir
G : met fin à la partie
O: utiliser armes spéciales
1 : canon U2
2 : éléctro-boucliers
3 : nitro injecteurs

CRAZY CARS

Accélérez jusqu'à 2Ø4 mph et pressez F1Ø afin d'activer la pause. Maintenant pressez 'fire'. Le jeu ralentira mais vous pourrez toujours contrôler la voiture, ceci en appuyant continuellement sur le fire et en vous déplaçant de gauche à droite, ce qui vous fera facilement franchir les barrages de police.

ARCHIPELAGOS



Familiariser avec ce qui vous entoure, dans la mesure ou savoir ou se trouvent les roches et l'Obélisque sont une très bonne garantie de finir le tableau.

Les roches ne peuvent être détruites que lorsque elles sont reliées à la terre de l'Obélisque. Vous devrez utiliser la carte afin de vous en rendre compte: les relais ne sont valables que lorsqu'ils sont adjacents. De plus, les relais de sable ne comptent pas.

Collectez le maximum de pods énergétique.

Pour conserver de l'énergie; établissez des relais entre les îles à l'endroit où elles sont le plus proches l'une de l'autre.

GHOSTBUSTERS II

Editer la 1ère piste, 1er secteur de la disquette C ou D, repérez à un endroit il y a un C tout en haut pour le disk C et un D pour le disk D. On les remplacent par un B et quand le jeu demande la disquette B ont met le C ou D selon le niveau où l'on veut aller!
(CARRATIER Mathieu).

FREDDY HARDEST II

Pour avoir des vies infinies, rechercher la chaîne : 5339 ØØØØ 4B77 et remplacez la par 5239 ØØØØ 4B77.
(CARRATIER Mathieu).

CHASE H.Q.

Formatez une disquette en 10 secteurs 80 piste, simple face afin de pouvoir éditer la disquette avec la ruse du grand patcheur, données dans le COMMENT POKER.

Pour avoir des Turbos illimités, rechercher avec un éditeur de secteurs, les octets 5379 ØØØØ 39FØ 6Ø32, et les remplacez par 4E71 4E71 4E71 6Ø32.

Pour avoir des crédits illimités, rechercher les octets 67ØØ FAB8 4EB9 ØØØ1 et les remplacez par 4E71 4E71 4EB9 ØØØ1.
(LAURENT).

ALTERED BEAST

Pour avoir des vies infinies, appuyez sur "T" au moment de la présentation.
(BAUDART Renaud).

NINJA WARRIORS

Pour avoir des crédits infinis, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets 536E Ø8A2 61ØØ Ø152 et les remplacer 4E71 4E71 61ØØ Ø152.

Pour avoir le temps infini, rechercher les octets : 536E Ø182 536E Ø186 et remplacez les par 4E71 4E71 536E Ø186.

Pour avoir des shurikens, rechercher les octets : 536C ØØ3Ø 39FC ØØØ3 et remplacez-les par 4E71 4E71 39FC ØØØ3.

Pour être invulnérable mais invisible, rechercher les octets : 536C ØØ76 4E75 4A6E et remplacez-les par : 4E71 4E71 4E75 4A6E.
(LAURENT)

NEVERMIND

Pour bloquer le temps, rechercher les octets 53ØØ 114Ø ØØØ3 BØ3C et remplacez-les par 4E71 114Ø ØØØ3 BØ3C
(LAURENT)

OPERATION THUNDERBOLT



Pour pouvoir éditer la disquette, formatez en une en double face 1Ø secteurs 8Ø pistes.

Pour avoir les balles infinies, rechercher les octets : 5368 ØØØ8 66Ø6 117C et remplacez-les par : 4E71 4E71 66Ø6 117C (opération à effectuer deux fois).

Pour avoir les cartouches infinies, rechercher les octets : 5368 ØØØA 317C ØØ28 et remplacez-les par : 4E71 4E71 317C ØØ28 (opération à effectuer deux fois).

Pour avoir des grenades infinies, rechercher les octets : 5368 ØØØC 117C ØØØ6 et les remplacez-les par 4E71 4E71 117C ØØØ6 (opération à effectuer deux fois).

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher les octets 3Ø28 ØØØE 66ØE 21FC et là remplacer les par 6Ø46 ØØØE 66ØE 21FC. (opération à effectuer deux fois).
(LAURENT)

NERVERMIND

Quelques codes :
- pour passer directement au 5ème niveau : GMMRHG
- pour passer directement au 15ème niveau : FMMRHF
- pour passer directement au 25ème niveau : JMMRHJ

(SKANE)

FIGHTER BOMBER

Pour avoir le temps accéléré, appuyez en même temps sur Alternate et T. C'est simple non!
(BARET Julien).

ATARI ST/STE

CYBERMIND

```
' Vies infinies pour CYBERMIND
'  uniquement pour 52Ø ST à taper en GFA 3.Ø
'     par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de CYBERMIND"
PRINT "    Et pressez une touche"
~INP(2)
DIM a%(&H2ØØ)
m%=VARPTR(a%(Ø))
s%=7ØØ
adr%=m%+&H1Ø2
var1%=&H83ØE528Ø
var2%=&H3
car3%=&H67Ø6
car4%=&H83ØE
REPEAT
  r%=BIOS(4,Ø,L:m%,1,s%,Ø)
UNTIL r%=Ø
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  DPOKE adr%+4,var4%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  DPOKE adr%+4,var3%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de CYBERMIND"
  END
ENDIF
```

GRID RUNNER

```
' Vies infinies pour GRID RUNNER
'    à taper en GFA 3.Ø
'     par les DANBIOSS
'© JOYSTICK 1990
PRINT "Inserez la disquette de GRID RUNNER"
PRINT "    Et pressez une touche"
~INP(2)
FILES
CLS
DIM a%(&H2ØØ)
m%=VARPTR(a%(Ø))
adr1%=m%+&H18A
adr2%=m%+&H5A2
var1%=&H479ØØØ1
var2%=&H479ØØØØ
r%=BIOS(4,Ø,L:m%,3,39,Ø)
IF LPEEK(adr1%)=var1% AND LPEEK(adr2%)=var1%
  LPOKE adr1%,var2%
  LPOKE adr2%,var2%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,3,39,Ø)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr1%)=var2% AND LPEEK(adr1%)=var2%
  LPOKE adr1%,var1%
  LPOKE adr2%,var1%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,3,39,Ø)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de GRID RUNNER"
  END
ENDIF
```

ALTERED BEAST

```
' Vies infinies pour Altered Beast
' Par ALL à taper en GFA Basic
Open "U",#1,"BEAST"
Seek #1,&H3E3A
For P1%=1 To 2
For J%=Ø To 5
Read Dn$
A$=Chr$(Val("&H"+Dn$))
Bput #1,Varptr(A$),1
Next J%
Seek #1,&H3EC6
Next P1%
Close #1
Data 4E,71,4E,71,4E,71
Data 4E,71,4E,71,4E,71
Print "Vies infinies installées.".
```



LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se réferer à la documentation car nous, au bureau,on n'en a pas ! C'est pas vrai, on vous baratine car on en a un, et même que la version qu'on a n'est pas définitive et nous attendons des nouvelles de ESAT SOFTWARE, pour pouvoir vous en parler. Alors tous ceux qui ont des Editeurs de secteurs seraient super sympas de nous écrire en nous donnant le nom de leur utilitaire, son éditeur..etc ,de façon à ce qu'on se le procure au plus vite et si vous avez des Editeurs de secteurs mais faisant partie du domaine public, envoyez les sur une disquette, on vous la renverra aussitôt ...cool les mecs ...cool !!!

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidement différents basic, le GFA BASIC et le AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.

Le GFA BASIC ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.

L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de lignes et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

**** La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...***

BLOCK EDITOR V1.0 — © JOYSTICK 1990

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 1990
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT  AT(15,1Ø+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ  bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE  s_octet$(),d_octet$()
ERASE  s_octet(),d_octet()
DIM  s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM  s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF  PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF  PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP  s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE  (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE  gotblock(opera,long,offset)
DPOKE  io%+28,opera
LPOKE  io%+4Ø,bu%
LPOKE  io%+36,long
LPOKE  io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE  checksum
WHILE  to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

UTILISATION DU BLOCK EDITOR V1.0

Vous vous procurez Le GFA 3.0. Vous tapez le listing, et le sauvegardez sur une disquette vierge que vous aurez formaté auparavant avec le bouton 'Save' en haut à gauche de l'écran. Maintenant à chaque fois que vous voudrez utiliser un des trainers, vous chargez Ce listing, et rajoutez le trainer à la fin. Maintenant vous sauvegardez le tout sous un nouveau nom. Faites 'Run' et suivez les instructions données à l'écran.

OPERATION THUNDERBOLT (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'    OPERATION THUNDERBOLT Trainer par Christophe PARIS (c) Joystick 199Ø
DATA 225946,"OPERATION THUNDERBOLT",4
DATA "les vies illimitées","les munitions illimitées"
DATA "les cartouches illimitées","les rockets illimitées"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØ72,ØØØ2,6Ø,ØE,66,Øe
DATA       Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØ2A8,ØØØ2,6Ø,ØE,66,Øe
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØ1Ø4,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,68,ØØ,Øc
DATA       Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØ33a,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,68,ØØ,Øc
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØ1ba,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,68,ØØ,Øa
DATA       Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØ3fØ,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,68,ØØ,Øa
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØ1f4,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,68,ØØ,Ø8
DATA       Ø,ØØØØ6eØØ,ØØØØØØ2a,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,68,ØØ,Ø8,*
```

Vous recherchez...
ASTUCES
VIES INFINIES TRUCS
PLANS

JOYSTICK HEBDO
À publié plus de 3000
Bidouilles

Pour recevoir la liste complète, envoyez nous une enveloppe timbrée à votre nom, et ce sera le délire assuré...

TIGER ROAD (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'    TIGER ROAD Trainer par Christophe PARIS (c) Joystick 199Ø
DATA 1724152,"TIGER ROAD",1,"l'énergie illimitée"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØd24ØØ,ØØØØØ32,ØØØa,31,7c,ØØ,8Ø,ØØ,12,7Ø,ØØ,4e,75
DATA 4a,68,ØØ,18,66,ØØ,ØØ,12,4a,68
DATA       Ø,ØØd24ØØ,ØØØØ13Ø,ØØØ2,4e,71,53,1Ø,*
```

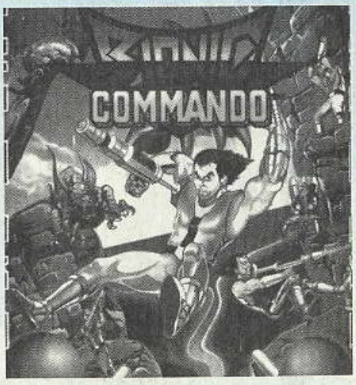


CHASE H.Q. (BLOCK EDITOR V1.0)

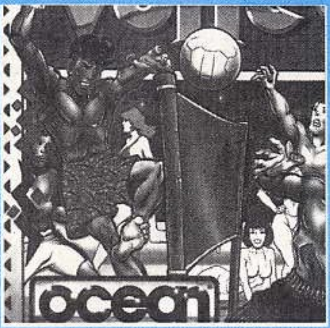
```
'  CHASE H.Q. Trainer par Christophe PARIS  JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 2556625,"CHASE H.Q.",2,"le turbo illicite","les crédits illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØBD6ØØ,ØØØØØØ88,ØØØ6,4E,71,4e,71,4e,71,53,79,ØØ,Ø2,8b,a8
DATA ØØØ2,Ø,ØØØd8cØØ,ØØØØØØ4Ø,ØØØ6,4E,71,4E,71,4E,71,53,39,ØØ,Ø4,45,Ø2
DATA       Ø,ØØØD94ØØ,ØØØØØ18E,ØØØ6,4E,71,4E,71,4e,71,53,39,ØØ,Ø4,45,Ø2,*
```

BIONIC COMMANDO (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'     BIONIC COMMANDO Trainer par Christophe PARIS (c) 199Ø JOYSTICK
DATA 1Ø88716,"BIONIC COMMANDO",2,"les vies illimitées","le temps illimité"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØ464ØØ,ØØØØØ15E,ØØØ4,6Ø,ØØ,ØØ,18,6a,ØØ,ØØ,18
DATA       Ø,ØØ464ØØ,ØØØØØØ16,ØØØ2,eØ,c7,d6,c7
DATA ØØØ2,Ø,ØØ3e2ØØ,ØØØØØØ78,ØØØA,33,fc,Ø2,ØØ,ØØ,ØØ,cd,4Ø,4e,71
DATA  13,fc,ØØ,Ø2,ØØ,ØØ,Øb,a4,4e,75
DATA       Ø,ØØ3e2ØØ,ØØØØØØ14,ØØØ4,cØ,cb,Øa,a9,eØ,c7,ce,43,*
```



BEACH VOLLEY



Tapez "DADDYBRACEY" pendant une partie. Maintenant pressez la touche F1 pour changer de Niveau. Il faut retaper "DADDYBRACEY" à chaque fois.

SAFARI HUNT

Lorsque vous tirez sur la panthère ou tout autre animal sauvage, continuez de tirer sans arrêt afin de gagner un max de points (Pour vous faciliter la tâche, utiliser un 'autofire' (si vous en avez un!).

GHOST HOUSE

Si vous sautez près d'une bougie, un couteau volant apparaîtra.

Si vous passez devant un foyer de feu avec lampe, une flèche apparaîtra.

Si vous sautez et touchez un lustre, vous pourrez vous déplacer librement, sans être embêté, ceci jusqu'à ce que l'écran redevienne normal.

Si vous sautez sur 15 flèches volantes, l'écran fera un flasch jaune et vous pourrez gagner des points pour des flèches et des couteaux.

Sautez sur les couteaux volants et vous pourrez les utiliser périodiquement.

HARD DRIVIN'



Sélectionnez vitesse automatique. Lorsque vous serez au niveau de la colline, passez en quatrième vitesse aussi vite que possible (utilisez les touches 1-4 sur le clavier) et restez dans la file de droite. Lorsque vous atteindrez le haut de la première colline, vôtre voiture devrait quitter la route durant une seconde, et lorsque cela se produira, l'indicateur de vitesse se plaçera sur 14Ø mph . Avant que vous n'atterissiez, pressez la touche N afin de mettre la voiture au point mort.

Vous serez maintenant en mesure de finir le parcours sans glisser ou avoir à freiner . De plus, si vous arrivez à la fin du temps limité, vous continuerez d'aller à la même vitesse , même si le moteur commence à délirer.

Le fait de sélectionner le mode "neutral" à n'importe quel moment du jeu vous évitera de déraper et vous pourrez conserver vôtre vitesse sans avoir à vous soucier du temps.

Rappellez-vous de selectionner la première vitesse juste avant que vous n'arriviez à la boucle, et en même temps que vous quittez cette boucle, accélerez et selectionnez "Neutral" .

NEW ZEALAND STORY



Pour franchir la pieuvre géante à la fin des tableaux 2.4

Restez à l'entrée de la chambre dans laquelle se trouve ce monstre et tirez plusieurs fois vers la droite. Un téléporteur apparaîtra alors, qui vous ménera au début du tableau 3.1., en évitant complètement la pieuvre mortelle!

DRAKKHEN

Je charge un éditeur de secteurs genre DISCO-SCOPIE et j'insère maintenant un disk caractères que j'ai d'abord crée!

Je saute directement sur le block 142Ø, ici se trouvent les données du 1er et 2ème personnage, attention: les données du 2ème sont à cheval sur le block 1421 où se trouvent les données du 3ème personnage, reste ceux du 4ème sur le block 1422. Etant au block 142Ø je me mets en mode "HEX EDITION", je vais au début de la ligne $Ø1Ø: les octets 2-3-4 (en comptant que le premier octet de la ligne =1) servent pour les facultés et le sexe, j'y mets $2Ø8ØIA pour avoir la compréhension, la récupération et pour être mâle.

-Les 4 octets suivants sont la valeur du trésor, j'y mets $3B9ACAØØ, les 4 octets suivants sont la valeur de l'expérience, j'y mets $3B9ACAØØ.

-Ensuite, je me positionne sur le 7ème octet de la ligne $Ø4Ø, ici je mets 6 fois $FF, c'est pour la force, la dextérité, l'intelligence, la résistance, l'instruction, la chance.

- Je vais sur le 6ème octet de la ligne $Ø5Ø, ici je mets $FF, c'est pour les points de vie, les 2 octets suivants sont la valeur en hexa. du niveau, j'y mets $1818: le niveau $18 (ou 24) est le plus élevé.

Pour finir le tout, je vais sur le dernier octet de la ligne (toujours $Ø5Ø) pour y mettre $FF (c'est pour la magie).

Et en plus, si au cours d'une partie tu as un personnage qui meurt cela ne fait rien, car il suffit de lui refaire une petite santé. Puis, pour les petits curieux, il faut aller jeter un coup d'oeil à partir du secteur 66 piste Ø tête 1... Et surtout, faire bien attention (lorsque tu bidouilles sur le 2ème, 3ème et 4ème personnage) à respecter l'emplacement des données à changer, car la positions des personnages ne sont plus les mêmes que pour le 1er personnage: l'astuce (par exemple) est de compter leurs positions par rapport à la première lettre du nom du 1er personnage et de reporter ces positions sur les 2ème, 3ème et 4ème personnages toujours par rapport à la première lettre de leur nom. C'est très simple, mais long...

(YGE Sébastien).

CLOWN-O-MANIA

Lorsque vous n'avez plus de sauts (Jump) ou de cercle (razors), appuyez sur la touche "HELP" et essayez de tirer ou de sauter. Ca marche! Vous venez de gagner 3 sauts et 3 cercles. Recommencez autant de fois que vous le voulez.

(SAUVEL Laurent).

BATTLE SQUADRON

Appuyez sur la barre d'espace à l'écran de présentation et un menu secret apparaît vous permettant de choisir des options diminuant ou augmentant la difficulté du jeu.

(VADAM Lionel).

SIM CITY

Pour gagner plus d'argent afin de construire une plus grande ville sans que personne ne parte il faut: au mois de novembre, cliquer sur budget et mettre les impôts sur 2Ø%, en décembre, l'ordinateur les calcule sur cette base et au mois de janvier, on remet à Ø% en 2 mois l'ordinateur n'a pas le temps de faire partir les gens, résultat le porte-monnaie augmente rapidement et l'on construit plus vite.

(ROY Pascal).

KICK OFF EXTRA TIME



Pour arrêter les penalties, il suffit de rester appuyé sur le bouton du Joystick sans toucher au manche.

(SARABANDO Gilbert).

TWINWORLD

Après avoir eu un score important, appuie sur la touche H et surprise. Mais, on peut le faire que 2 fois par stage, malheureusement.

(Le bidouilleur masqué).

CHASE HQ

Dès que le lecteur de disquettes s'éteint avant que la poursuite commence, appuyez plusieurs fois sur la barre "espace" et vous actionnerez plusieurs turbos sans en utiliser un seul.

(SIDAMON PESSON C.)

ARKANOID II

Pour avoir des vies illimitées, éditer avec un éditeur de secteurss le block 7Ø3 remplacer les octets 53 39 ØØ Ø6 1e 39 par 4e 71 4e 71 4e 71

(CHRISTOPHE PARIS)

BIONIC COMMANDO

Pour avoir des vies illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs le block 562 remplacer les octets 6a ØØ ØØ 18 par 6Ø ØØ ØØ 18 et recalculer le checksum.

Pour avoir le temps illimité, éditer avec un éditeur de secteurs le block 497 remplacer les octets 13 fc ØØ Ø2 ØØ ØØ Øb a4 4e 79 par 33 fc Ø2 ØØ ØØ ØØ cd 4Ø 4e 71 et recalculer le checksum.

(CHRISTOPHE PARIS)

CABAL



Pour avoir l'énergie illimitée, éditer avec un éditeur de secteurs le block 164Ø remplacer les octets 53 28 ØØ Øe par 4e 71 4e 71.

Pour avoir des crédits illimités, éditer avec un éditeur de secteurs le block 164Ø remplacer les octets 53 28 ØØ 2Ø par 4e 71 4e 71

(CHRISTOPHE PARIS)

CHASE H.Q.

Pour avoir des turbos illimités, éditer avec un éditeur de secteurs le block 1515 remplacer les octets 53 79 ØØ Ø2 8b a8 par 4e 71 4e 71 4e 71

Pour avoir les crédits illimités, éditer avec un éditeur de secteurs le block 1734 remplacer les octets 53 39 ØØ Ø4 45 Ø2 par 4e 71 4e 71 4e 71

Editer aussi le block 1738 et remplacer les octets 53 39 ØØ Ø4 45 Ø2 par 4e 71 4e 71 4e 71

(CHRISTOPHE PARIS)

CONTINENTAL CIRCUS

Pour avoir des crédits illimités, éditer avec un éditeur de secteurs le block 53 39 ØØ ØØ 5e 3f par 4e 71 4e 71 4e 71

(CHRISTOPHE PARIS)

GHOULS'N GHOSTS

Pour avoir le temps illimité, éditer avec un éditeur de secteurs et rechercher les octets 53 39 ØØ Ø1 ce Ø1 et remplacez-les par 4e 71 4e 71 4e 71 et recalculer le checksum.

Pour avoir les vies illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs et rechercher les octets 53 39 ØØ Ø2 5f 2Ø et remplacez-les par 4e 71 4e 71 4e 71 et recalculer le checksum

(CHRISTOPHE PARIS)

OPERATION THUNDERBOLT

Pour avoir des vies illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs le block 53 remplacer le 114 ème octet 6Ø par 66 et le block 54 le 168ème octet 6Ø par 66

Pour avoir les munitions illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs le block 53 remplacer les octets 53 68 ØØ Øc par 4e 71 4e 71

De même block 54 remplacer les octets 53 68 ØØ Øc par 4e,71,4e,71

Pour avoir les cartouches illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs le block 53 remplacer les octets 53 68 ØØ Øa par 4e 71 4e 71

De même block 54 remplacer les octets 53 68 ØØ Øa par 4e 71 4e 71

Pour avoir les rockets illimitées, block 53 remplacer les octets

53 68 ØØ Ø8 par 4e 71 4e 71

De même block 55 remplacer les octets 53 68 ØØ Ø8 par 4e 71 4e 71

(CHRISTOPHE PARIS)

RETURN OF THE JEDI

Pour avoir les vies illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs, le

block 1258 et remplacer les octets Ø4 39 ØØ Ø1 par Ø8 79 ØØ ØØ et recalculer le checksum

(CHRISTOPHE PARIS)

TIGER ROAD

Pour avoir l'énergie illimitée, éditer le block 1682 remplacer les octets

4a 68 ØØ 18 66 ØØ ØØ 12 4a 68 par 31 7c ØØ 8Ø ØØ 12 7Ø ØØ 4e 75 et 53 1Ø par 4e 71

(CHRISTOPHE PARIS)

IRON LORD

Quitter le château, aller à Chatenay, traverser la ville. En haut à gauche se trouve la cabane du tir à l'arc, participer au concours jusqu'à obtention de la coupe. (force du tir, les cibles se tirent à 2Ø,27,32,37,42,47,52 "Newtor", avec une incertitude de un ou deux "Newtor" due au vent, angle d'attaque 45°). Ensuite, aller la remettre à l'herboriste (voilà le début de l'armée). Direction le dernier village, faire le bras de fer et le gagner (si possible). Parler à la serveuse qui vous envoie chez le mercenaire en bas à gauche de la ville. Acheter le collier après avoir donné le médaillon. Appui de l'armée du marchand. Direction le 2ème village donner le collier au marchand (bas à gauche), acheter l'armure dorée, la rapporter au mercenaire et voilà un autre bout d'armée. Aller voir le moine, le questionner au sujet de ses combattants, aller chez l'herboriste, prendre la potion pourpre, retourner chez le moine, lui donner la potion (les moines vous aiderons). Aller voir le templier dans la chapelle, le questionner, il vous parlera de l'embuscade, sortir et combattre des assassins (en les trouvant en sortant des villes surtout). Une dizaines d'assassins abattus, retourner voir le templier, il vous accordera alors sa confiance et ses hommes. Sortir direction le meunier, le questionner, aller voir l'aubergiste, lui demander à propos de la farine s'il veut payer le meunier, il vous accordera le payement contre une petite faveur, décider le moine à lui donner son vin. Ce que vous faîtes en allant à l'abbaye, celui-ci ne vous le refusera pas, car vous avez aidé ses moines. Retourner voir l'aubergiste, il va donc envoyer quelqu'un payer le meunier. Aller voir le meunier, il vous remerciera et vous aurez son appui, le dernier manquant. Place alors, au wargame.

Il est beaucoup plus prudent de sauvegarder le jeu après chaque action importante pour ne pas tout perdre bêtement, alors que vous sortez du village et que vous êtes attaqué par un assassin. En particulier lorsque vous recherchez les combats, il vaut mieux le faire après chaque victoire, on ne sait jamais. Le sorcier ne sert pas à grand chose si ce n'est à vous mettre sur la voie de temps en temps, mais avec la solution, pas vraiment besoin.

Le jeu ne nécessite que peu d'argent et d'objet, pas la peine d'être surchargé. Les cibles sont un bon moyen de gagner de l'argent (1ØØ pièces d'or pour chaque "mille") et surtout facile et peu risqué à l'opposé des dix qui sont complètement aléatoires. N'oubliez pas après chaque rencontre avec un assassin d'aller, si vous avez été touché, chez l'herboriste prendre une potion de soin, c'est bien plus prudent.

Pour le wargame, prendre la "cuisse de poulet" elle redonne de l'énergie. Au début avancer chaque année de deux unités et attendre l'ennemi, cela fait remonter votre niveau d'énergie à un maximum plus élevé que précédemment et le combat est bien plus aisé. Il est toujours préférable de laisser attaquer, ça fait baisser un peu le niveau d'énergie de votre adversaire (à cause du déplacement).

(REBEYROTTE J.F.)

SUPER WONDERBOY

ROUND 1

Allez vers l'arbre et sautez sur la partie noire. Une pièce apparaît. Continuer et revenir. Une bourse tombe, il faut la prendre. Allez voir la voyante puis monter sur le bloc mouvant, allez sur le toit et sauter 3 fois un peu à gauche. Il y a 3 golds. Continuez, puis tuer les deux serpents, tuer le serpent vert, tuer le serpent en haut en sautant et tirant. Prendre le sablier et toquer à la porte 1er ennemi: "Death"; se mettre face à elle et tirer quand elle arrive sur vous. Prendre les golds avant la clé. Tuer le serpent vert et entrer dans la ville.

ROUND 2

Avancer puis prendre le gold, tuer les choses vertes et ramasser ce qu'elles laissent, allez chez le marchand de bouclier et prendre un "Light Shield" à 4Ø golds. Entrer chez le marchand d'armes magiques et prendre 2 fois 8 bombes (2 * 1Ø golds). Aller sur la plate-forme et prendre le sablier, tuer le serpent et l'ours lanceur de flèches. Entrez dans la grotte. Tuez la chauve-souris. Continuer à droite et tuer les 2 serpents et la chauve-souris. Toquer à la porte et tuer le lord vampire, il donnera une "boad sword"; une épée plus puissante, continuez, tuez la chose verte et sautez sur la 1ère plate-forme, sautez, sautez, sautez sur la plate-forme mouvante quand elle est en bas. Allez à droite sur la plate-forme, sautez et toquer chez le marchand, prenez des chaussures à 5Ø golds, allez à l'hôpital s'il vous manque du life. Allez à gauche, sautez sur la plate-forme, sautez sur la plate-forme du haut, tuez le serpent et continuez à monter, sur l'avant dernière plate-forme, prendre le sablier. Sautez sur la plate-forme quand elle est presque devant vous. Tuez l'ours et toquez. 2ème ennemi: une grande chose jaune qui saute. Sautez-lui dessus et larguez les bombes. Répétez l'opération et vous l'aurez.

ROUND 3

Allez à gauche en tuant les fantômes rouges. Sautez les pieux bleus. Monter, tuer la chose verte, continuer à droite, monter, monter pour aller à la plate-forme, allez à gauche, toquez chez le marchand. Prendre les "Thunders Magic" (5Ø golds). Revenir à droite, monter la série de plate-forme. Ensuite, tuez la chose verte. Prendre le sablier et avancez, il y a un ressort, en l'air, allez à droite, quand le message "Oh!" apparaît, toquer. Tuez l'ours, prendre la bourse et sauter tout le temps sur le tapis roulant. Tuez les fantômes rouges et toquez à la porte rouge. 3ème ennemi: "Red Knight"; il faut tirer quand il arrive sur vous et l'envoyer dans le coin. A ce moment-là, tirez tout le temps. Prendre les pièces.

ROUND 4

Sautez de plate-forme en plate-forme et tuez le crabe sur l'île. Encore des plate-forme. Quand deux "coquillages" apparaissent, faire 1 Thunder, puis sauter. En ville, tuez les 2 souris, prendre une armure à 4Ø golds au marchand. Allez à l'hôpital s'il vous manque du life. Montez à l'échelle et tuez la souris. Toquez au bout à droite de la plate-forme. Puis sautez sur le bloc, puis sur le 2ème nuage, sautez 3 fois à gauche (3 golds). Allez sur l'île, tuer le crabe, allez dans l'eau à gauche. Dès que vous tombez dans l'eau, allez immédiatement à gauche, puis toquez. Prendre les fireballs. Continuez à droite. Après, bien après, toquez à la 1ère porte. 4ème ennemi: "Kracken!" se mettre en dessous du tableau au mur et sauter en tirant des fireballs. Achevez-le à l'épée. En sortant, tuez la souris, et entrer au round cinq.

ROUND 5

Tuez les 4 bonshommes qui lancent des bombes. Dans la grotte, tuez les 2 chauves-souris, faites très attention aux hommes de boue. A droite de la plate-forme du 3ème, il y a une porte (message "Oh"!). C'est un monstre qui donne une "great sword". C'est un monstre qui donne une "great sword". Tuez les 2 chauves-souris orange (il faut les toucher 2 fois). Ensuite, toquez, prendre une "Knight armour" (15Ø golds). Ne pas s'occuper de la chauve-souris et continuez. Dans le MAM DESERT, entre deux cactus, vous tomberez. Il y a 5 chauves-souris orange, il faut toutes les tuer ce qui fera apparaître les blocs qui vous permettront de remonter. ET SURTOUT, NE PAS OUBLIER DE PRENDRE LA CLE. Tuez les 3 ours et entrer dans la pyramide.

ROUND 6

Sautez sur le premier bloc, puis sautez sur l'autre quand il est en bas puis sautez immédiatement. Marchez et sautez sur le bloc, marchez un peu, un ressort apparaît. Allez à droite en l'air pour aller sur le bloc. Sautez sur l'autre et sautez. Tuez le Death. Sautez les 2 blocs mouvants d'un seul coup. Pour le dernier, idem. Normalement, laissez en lecture et quand cela s'arrête, retourner la K7 et lecture. Tuez les 3 serpents bleu. Sautez de l'autre côté. Sautez tout le temps jusqu'à aller sur une plate-forme. Tuez le serpent vert et toquez. Sautez à gauche à ras du mur. Laissez-vous tombez, tuez la plante et allez à gauche, sautez et toquez. Prenez un verre de chaque. Le tavernier vous donnera un indice pour la question du Sphinx. Sautez à ras du mur de droite. Tuez les 2 serpents bleu. Montez à la porte. Toquez et répondre à la question.

ROUND 7

Tuez les 3 serpents rouges. Toquez à toutes les portes. Prendre du "revival médecine" ou des fireballs. A un moment, il y aura le gold collector. Il donne une épée "excalibur". C'est le même que le round 1. Continuez à droite et toquez. Sortir et montez sur le bloc. Ne faites rien et vous serez propulsé dans les nuages. Si vous voulez de l'argent, sautez de nuages en nuages ou tombez pour arriver sur une île. Toquez à la porte et c'est le 5ème ennemi: "Blue Knight"; coincez-le dans un coin et tirez tout le temps. Continuez à droite tuez les 3 fantômes rouges, montez, allez au château, toquez, c'est un ermite qui change la flûte contre un symbole. La sortie est complètement à gauche. Attention aux 5 fantômes bleu.

ROUND 8

Sautez sur le bloc, puis sur la plate-forme, tuez le serpent, toquez, prendre le "Knight Shield". Sautez sur le bloc, puis sur la plate-forme. Sautez sur les 2 blocs mouvants sans attendre. Tuez les 2 bonshommes et dans la grotte. Sautez sur la plate-forme et tuez la chauve-souris. Tombez tout le temps jusqu'à une plate-forme où il y a un fantôme bleu. Toquez et tuez le démon qui donne une "legendary sword". Tombez, allez à droite. Tuez le lanceur de glace, sautez sur le bloc puis sur terre. Sautez l'eau, tuez le lanceur de glace, sautez sur les 3 blocs mouvants. Toquez à la porte. 6ème ennemi: "Hob Gobelin"; le coincer dans le coin. Tirez tout le temps. Continuez, tuez le lanceur et entrer.

ROUND 9

Sautez de colonnes en colonnes. Un moment, il y aura des coquillages, les tuez, puis passer, sautez aussi de colonnes en colonnes et tuez le crabe. A la fin du round, c'est le 7ème ennemi: "Swon Cong". Se mettre à gauche. Il doit y avoir 2 carreaux blanc à gauche de Wonderboy. Tirez tout le temps.

ROUND 1Ø

Monter sur le bloc mouvant et tuez la plante sur l'île. Sautez dans l'eau. Allez à gauche et tapez. Prendre des tornados. Retoquez au même endroit, un canard vous donne un autre symbole. Après toquez partout pour trouvez le 8ème ennemi: "Silver Knight"; coincez-le dans un coin et lancez-lui 2 tornades. La porte suivante, toquez, la voyante vous donnera un rubis qui affaiblira le dragon.

ROUND 11

Toquez à la porte de fer. Voilà le Dragon!! Il ne peut être touché qu'à la tête. Utilisez toutes les armes spéciales. Si vous le tuez, vous verrez le château et....chut! FIN!

(RAFFAELE NICOLAS).

POWER CARTRIDGE (UTILISATION DES POKES)

Cette extension, permet de modifier des valeurs à l'intérieur de la mémoire de l'ordinateur. Pour utiliser les pokes donnés dans le magazine, ouvrez les yeux et suivez nos explications :

- Charger un logiciel de jeu dont vous possédez le poke
- Appuyer sur le bouton magique situé sur la Power Cartridge
- Faire F7 pour baisser la flèche de choix (vous êtes maintenant sous BASIC)
- Taper le poke comme indiqué dans JOYSTICK (ex : POKE 2555,Ø)
- Return

(si dans le poke que JOYSTICK vous donne, il y a l'adresse d'éxécution c'est à dire 'SYS et un chiffre' il vous suffit juste de le taper après le poke, et vous n'aurez plus besoin de passer par 'LA POWER CARDRIDGE')

Vous avez maintenant un jeu avec des vies infinies !!!)

- Represser le bouton magique
- Aller avec F1 (en haut) et F7 (en bas) au menu "CONTINUE"
- Return

LISTINGS

La méthode est encore une fois la même...Il suffit de taper le listing que JOYSTICK vous donne et de le sauvegarder sur disquette ('SAVE "Nom du Programme",8') ou k7 ('SAVE'). Ensuite faites RUN et suivez les instructions du programme.

TETRIS



Pour avoir des vies infinies :
POKE 4959Ø,76
POKE 49591,49
POKE 49592,234
Exécution :
SYS 49593
(LAHERA Jean-Marc).

HERO OF THE GOLDEN TALISMAN

Pour avoir des vies infinies :
POKE 13458,173
POKE 135,18
Exécution :
SYS 8192
(LAHERA Jean-Marc).

DIZZY

Pour avoir des vies infinies :
POKE 15942,173
Exécution :
SYS 8192
(LAHERA Jean-Marc).

HELL FOR LEATHER

Pour avoir des vies infinies :
POKE 9679,234
Exécution :
SYS 4Ø96
(LAHERA Jean-Marc).

RIK THE ROADIE

Pour avoir des vies infinies :
POKE 2Ø745,252
POKE 26684,252
POKE 27916,252
Exécution :
SYS 2Ø48Ø

JACKLE & WIDE

Pour avoir des vies infinies :
POKE 26442,189
Exécution :
SYS 16384
(LAHERA Jean-Marc).

SPACE TAXI

Pour avoir des vies infinies :
POKE 23797,189
POKE 27583,189
(REYMOND Harry).

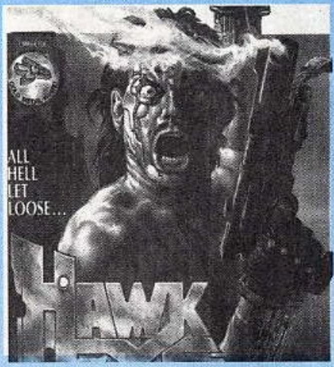
PULSOIDS

Pour avoir des vies infinies :
POKE 3377,36
Exécution :
SYS 2Ø61

SPEED ZONE

Pour avoir des vies infinies :
POKE 7Ø34,173
Exécution :
SYS 4Ø96

HAWKEYE



Pour avoir des vies infinies :
POKE 7468,173
POKE 61Ø5,189
Exécution :
SYS 23558

TANIUM

Pour avoir des vies infinies :
POKE 52255,174
Exécution :
SYS 16384

STREET WARRIORS

Pour avoir des vies infinies :
POKE 8459,128
POKE 1Ø414,252
POKE 1133Ø,252
Exécution :
SYS 745Ø

SUPER SNAKE SIM

Pour avoir des vies infinies :
POKE 9773,173
Exécution :
SYS 8192

BLASTEROIDS



Pour avoir des vies infinies :
POKE 11571,173
Exécution :
SYS 25856

SWEEP

Pour avoir des vies infinies :
POKE 4Ø96Ø,5
POKE 38993,173
Exécution :
SYS 39551

NINTENDO

PRO WRESTLING

Pour battre tous vos adversaires jusqu'au championnat du monde, choisissez le catcheur star man, une fois sur le ring, il vous suffit de courir dès que votre adversaire est devant vous, appuyez sur le bouton a, pour déclencher la technique spéciale, votre adversaire ne pourra pas se défendre. Répétez la manoeuvre avec tous vos adversaires, jusqu'au K.O.
(GILLIER Alexandre).

GYROMITE

Enfoncer les boutons "A" ou "B", pour obtenir le tableau voulu.
(DUPE-VIGHETTI Anthony).

IKARI WARRIOR

Au moment où vous avez perdu toutes vos vies et que vous voyez encore l'écran où vous avez perdu, alors, à ce moment faire: A.B.B.A. avec les boutons de la manette.
(POTTIER Julien).

ZELDA

Pour commencer directement dans la quête n°2, quand on doit écrire le nom écrivez ZELDA 2.
(POTTIER Julien).

GRADIUS

Pour avoir l'arsenal d'armes dès le début, faire: deux fois haut, deux fois bas, appuyez une fois sur gauche, droite, gauche, droite, puis sur B et A.
(POTTIER Julien).

KID ICARUS

Pour faire baisser les prix des objets à certains marchands, brancher la manette N°1 sur la prise N°2 et là appuyez en même temps sur A et B.
(POTTIER Julien).

GRADIUS

Voici un mode continue: BAS,HAUT,B,A,B,A,B,A,B,A,START.
(POTTIER Julien).

KID ICARUS

Voici un moyen de trouver l'emplacement du reaper. Quand ça se passe dans un écran noir, il faut détruire les cruches 1,2,8 en les portant dans le haut à gauche et si il y a nombre de marteaux : 3,2,1,Ø et l'emplacement du reaper : 5,7,6,4.
Mais, quand l'écran est bleu, il faut détruire les cruches 2,6,7.
Nombre de marteaux : 3,2,1,Ø et l'emplacement du reaper : 1,5,3,8.
(POTTIER Julien).

GUN SMOKE

Le moyen de trouver une WANTED est de tout le temps tirer dans tous les sens et si vous remarquez que votre tir bute sur quelque chose continuez à tirer et elle apparaîtra.
(POTTIER Julien).

GUN SMOKE

Dès que l'écran de titre s'affiche, appuyez quatre fois sur 'A', quatre fois sur select deux fois sur droite, puis sur start.
(POTTIER Julien).

GHOSTS'N'GOBLINS

Pour le select round faire: droite et appuyer 3 fois sur B après haut, relacher appuyer 3 fois sur B après gauche, relacher appuyer 3 fois sur B après bas relacher appuyer 3 fois sur B puis sur start.
(POTTIER Julien).

TROJAN

Pour continuer la partie au niveau où vous avez perdu, mettez la manette vers le haut et appuyez sur START.
(POTTIER Julien).

IKARI WARRIOR

Après avoir perdu les trois vies, appuyez une fois sur le bouton A, deux fois sur le bouton B, puis une fois sur le bouton A et vous disposerez de trois vies, cela peut être renouveler autant de fois que vous le désirez.
(SARRAZIN Fabrice).

GHOSTS'N'GOBLINS

Pour obtenir une chouette, tirer sur un tombeau: (les tombeaux sont des monuments en pierre, qu'on construit au-dessus des tombes). Mais faites attention car la chouette vous envoie un disque d'étoile, et si ça vous touche, ça vous transforme en crapaud. Alors vous devriez monter sur un tombeau et sauter le disque pour l'éviter.
(GONZALEZ Jean-Emile).

LIVE FORCE

Dans la deuxième zone de terreur, après le troisième volcan qui vous lance des astéroïdes, ne tirez pas. De cette façon, vous devrez éviter moins de rochers indestructibles qu'auparavant.
(MURAT Cédric).

SUPER GRAFIX

BATTLE ACE

C'est dingue, la console est même pas sorti qu'il nous revend déjà une astuce. Enfin, on ne vous fait plus attendre la voilà.
Faire le contraire de RESET et vous pourrez vous éclater avec toutes les zizics de ze zuper zeu.
(Destroy)

PC ENGINE

WONDERBOY

Pressez n'importe quelle touche de direction et faites un RUN sur l'écran de présentation afin de continuer la partie et conserver ainsi tous les articles collectes jusque là.

DUNGEON EXPLORER

Pour démarrer au quatrième tableau avec un autre personnage tapez le code JBBNJHDCOG. Vous vous transformerez alors en princesse et vous aurez plus de vitesse et marquerez plus de points que n'importe quel autre personnage. Ne prenez pas le crystal immédiatement après avoir tué le méchant de la fin du tableau. Attendez que le crystal vire au mauve avant de vous en emparer, ce qui vous procurera énormément plus de points que d'ordinaire. Voici les codes passes permettant de passer d'un tableau à un autre:

2 P ALJFJ DOLOE
3 P ACDFD HIFNI
4 P AKJFJ HKANM
5 P ABGPG HJFMK
6 P ADMFM HLAMO
7 P AKLCL FNLMG
8 P AFLHL FMLOE
9 P ACLNL FOOOA
10 P AELCL FIBOM
11 P ABBFB FCCDM
12 P AMLPL FKHDI
13 P AJLGL GNING
14 P AGBOB JHLAG

BLOODY WOLF

Pour doper le guerrier, une fois que vous verrez les deux soldats sur l'écran, Haut, Bas, Droite, Droite, Bouton 1, Bouton 1, Bouton 2, Select.

Pour que votre guerrier se prenne pour un Oiseau, Faites exactement la même chose que pour le doper mais à l'envers. Le sens gauche devient droite etc. Par contre pour le select et bien ça reste select (héhéhé).

Pour avoir un continu infini (oh DUR DUR), faites, Haut, Bouton 1, Bas, Bouton 2, Gauche, Bouton 1, Droite, Bouton 2.

Pour écouter toutes les zizics et les zons du zeu, Haut, Bouton 2, Select.
Ahh!! Au fait après toutes ces instructions, faites RUN.

CHAN & CHAN

Une fois le jeu terminé, appuyez sur le Bouton 1, Bouton 2, Select, Run. Vous pourrez ainsi continuer ou vous avez perdu.
(DESTROY)

DRAGON SPIRIT

Pour avoir trois crédits, Bouton 1, Bouton 2, Run.
Pour réduire la taille, faire 57 Resets et RUN.
Pour avoir toutes les musiques, Gauche, Droite, Bas, Haut, Select, Gauche.
(DESTROY)

DRUNKEN MASTER

Pour être en Debug Mode, Select, 4 fois Haut, 6 fois Droite, 2 fois Bas, 3 fois Gauche. Pour avoir un continu infini, une fois le jeu fini, attendez la présentation, faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Run. Pour avoir une Surprise à 2 francs et 24 centimes (me dit DESTROY) appuyez sur le bouton 1, Bouton 2, Haut et Run le tout simultanément. Espérons que vous aurez assez de doigts.
(DESTROY)

FANTAISIE ZONE

Pour obtenir l'invulnérabilité, Appuyez sur Pause (pendant une partie), Bouton 1, 2 fois sur Bouton 2, 3 fois vers le Haut, 4 fois vers le Bas, 5 fois à Droite, 6 fois à Gauche.
(DESTROY)

GALAGA 88

Pour augmenter la difficulté de jeu, Haut et Run simultanément.
(DESTROY)

GUNHED

Pour écouter toutes les musiques, au moment où le vaisseau apparaît sur votre écran, appuyez 16 fois sur Gauche & Droite (genre Décathlon).

Pour avoir le choix du tableau, faire comme pour écouter les musiques mais il faut rajouter Bouton 1, Bouton 2, 21 une fois Select. Maintenant, choisissez votre musique et celle ci ne correspondra plus à elle même mais à l'autre. (z'avez pas compris, ben au tableau bienzûr).
(DESTROY)

MOTO ROADER

Pour écouter toutes les musiques, au lieu de taper votre nom, tapez ART88 ou MUSIC puis Pause pendant le jeu, Select et Bouton 1.
(DESTROY)

NECTARIS

Voici les 15 premiers codes :
REVOLT
ICARUS
CYRANO
RAMSEY
NEWTON
SENECA
SABINE
ARATUS
GALOIS
DARWIN
PASCAL
HALLEY
BORMAN
APPOLO
KAISER
(DESTROY)

ORDYNE

Allumez la console en gardant la touche Run. Appuyez tout en pressant 5 fois sur la touche Select, toujours sans relâcher Run. Appuyez sur Bouton 1 et 2 en même temps et sans rien relâcher faire tourner la manette dans le sens des aiguilles d'une montre, vous aurez le droit alors à un magnifique tableau d'options. Pour descendre appuyez sur Select puis Run.
(DESTROY)

SPACE HARRIER

Faire un score supérieur à 4 millions puis rentrer comme nom. MD pour écouter toutes les musiques ou CNT pour avoir l'option continu.
(DESTROY)

R-TYPE I&II

CFA_2805_MA
AFA_4206_NB
DFA_7189_NB
DEA_3805_NB
(CHARBIT Daniel).

SON SON II

Pendant la page de présentation: pour jouer avec des ennemis différents faire :

haut, bas, gauche, droite, bouton I, bouton II.

Pour avoir la lampe dès le début: laisser les doigts appuyés sur: haut, bouton II, select, run.

Pour avoir la gourde dès le début laisser les doigts appuyés sur: haut, bouton I, select, run.
(BLONDEAU Cyril).

LEGENDARY AXE

A Game Over maintenir le 1 et select, ensuite appuyez le plus de fois à gauche.
(PAREDES Ghislaine).

KUNG-FU

A Game Over maintenir la manette à gauche puis appuyez sur RUN, ainsi vous recommencerez au même niveau.
(PAREDES Ghislaine).

WONDERBOY II

Pour continuer avec vos armes et votre argent, après votre perte. Quand vous devez réappuyez sur START appuyez en même temps sur UP.A.B et START.
(DUBRAC Quentin).

CLOUD MASTER

ROUND 1:

Armes conseillées: Dragon de feu, Bombes chercheuses

Pour battre le phoenix, il faut lui tirer dans la tête. Pour éviter ses tirs il faut se mettre à gauche.

ROUND 2:

Armes conseillées: Quatre images, Quatre croissants

Pour battre Kappa, il faut tirer juste au-dessus de sa tête. Pour éviter ses tirs il faut monter, ensuite descendre à gauche puis avancer tout en restant en bas.

ROUND 3:

Armes conseillées: Quatre croissants

Pour battre le Bouddha géant il faut lui tirer dans la tête. Pour éviter ses tirs, il suffit de se mettre en bas et bouger de droite à gauche.

ROUND 4:

Arme conseillée: bombes explosives. Je n'ai jamais combattu le chef.

(OBERHOLZ Cédric).

WONDERBOY III

Pour gagner beaucoup d'argent et de coeurs lorsque vous tuez vos ennemis ou lorsque vous ouvrez des coffres, il faut prendre l'épée "lucky sword". La meilleure épée est "legendory sword". Le meilleur bouclier est "legendory shield". La meilleure armure est "legendory armor". L'épée "magical saber", fait apparaître des blocs dans certains sables.

L'armure qui vous permet d'aller dans la ( ) sans perdre de vie s'appelle "dragons mail".

Avant d'aller combattre un dragon sélectionnez l'arme tonnerre (si vous en avez), et servez-vous en contre le dragon.

Lorsque vous pouvez détruire les blocs destructibles, allez voir la salle où il y a le sphinx: détruisez quelques blocs et sautez dans le vide, il y aura 7 coffres.

Une fois transformé en oiseau, retournez au château du départ il y aura une épée puis prenez le code. Eteignez la console, rallumez-la, et retournez au château du départ. Il y aura un coffre avec 40 bourses et un gros coeur. Pour tuez le dernier dragon il faut lui mettre des coups d'épée sur la tête du bas.

Pour se transformer en souris, le dragon est dans la pyramide. Pour se transformer en poisson, le dragon est dans un château. Pour se transformer en lion le dragon est dans un bateau sous l'eau. Pour se transformer en lion le dragon est dans une maison sous terre. Pour se transformer en homme, le dragon est dans un château dans le ciel.

(OBERHOLZ Cédric).

CASINO GAMES

Tout d'abord pour avoir plus d'argent au lieu d'écrire votre prénom écrivez S.E.G.A. pour tapez ce code : 5774619774 vous aurez 902780 $.

(OBERHOLZ Cédric).

TENNIS ACE

Code: JJPK ZPWM
RRRB OKRF

Vous aurez 23 en force 28 en rapidité et 13 en technique.

Lorsque vous gagnez des tournois ou des matchs, mettez vos points en priorité sur rapidité et force.

(OBERHOLZ Cédric).

TIME SOLDIERS

Pour battre Ratto-Willis il faut se mettre derrière lui puis tirez avec de grosses bombes (si vous en avez).

(OBERHOLZ Cédric).

CYBORG HUNTER

Quand vous rencontrez une pastille d'énergie prenez là puis entrez dans la porte la plus proche, ressortez et reprenez la pastille qui s'y trouvera de nouveau, rentrez encore dans la porte, et faites la même chose jusqu'à ce que vous ayez le plein d'énergie. Faites de même pour les pastilles de force psycho et les bombes.

(THANH THIEN Nhan).

CAPTAIN SILVER

Vous bloquez! Poussez la manette en haut à droite et appuyez sur le bouton 2. Vous aurez 3 crédits supplémentaires.

(anonyme).

RASTAN

Le dragon des roseaux, prenez l'épée de feu, sautez sur lui en attaquant vers le haut, vous l'aurez facilement.

Le chef final, attendez qu'il soit posé sur terre, sautez alors sur lui, en attaquant vers le bas. Alors une superbe fin vous attend.

(TONGUEN Wu).

AZTEC

Voici un select round à la page de présentation: quand le parchemin est fermé faites 5 fois vers le haut une fois qu'il est ouvert et que Ninos saute et qu'il vas distribuer l'argent aux animaux faites 3 fois vers la droite et puis dès qu'il est suivie par les animaux faites 1 fois en bas et vous verrez à côté du parchemin Ninos avec un tableau dans les mains.

(POTTIER Julien).

GOLDVELLIUS

Voici un super code: 6JCWT6DU7YBCQ83KVKDC OWW6CJEH3KCG. Vous aurez les 7 boules de cristal et vous aurez tué tous les chefs sauf Goldvellius, qui se trouve sous un arbre mort où il y a deux pierres, il faut taper celle de droite et un trou apparaîtra.

(POTTIER Julien).

ENDURO RACER

A la page de présentation, faire: haut, bas, gauche, droite.

(POTTIER Julien).

BLADE EAGLE 3D

Pour accéder au round select, il faut tourner la manette 3 fois dans le sens des aiguilles d'une montre. Un numéro apparaîtra à droite. Choisissez le niveau que vous désirez.

(LONG Patrick).

GOLVELIUS

Quelques codes :

VX34W56BAQF2WZ82BW4 0JJA2CJOD7QN6

GZJKLGPS74QL2PE5LZL3C PCSUS8ZHW73

8URMDUCHSRQKUSAHNJT SDQ67UFSYNNEG

(DUSAUCHOY Nicolas).

WONDERBOY III

Pour reprendre le jeu transformé en homme faucon : Y20V-DDS-VYEP-9RN

Pour reprendre le jeu transformé en homme piranha : ECVG-KKR-8RYP-KBE

Pour reprendre le jeu transformé en homme lion : TKC3-YTW-DD.P.F-R7A

Pour reprendre le jeu transformé en homme souris : NF3V-1CG-CGDE-Y.D.8

(GRIFFON Bertrand).

RAMPAGE

Pour aller plus vite dans la destruction des immeubles, il vous suffit de détruire uniquement un côté, quel que soit sa taille il s'écroulera.

(DU JENHOAT Nicolas).

PSYCHO FOX

Au 1.3 avant le monstre il y a une série de plates-formes rébondissantes, allez dessus et à l'avant dernier à droite donnez 3 coups de poings en l'air une warp zone se montrera, vous pourrez allez au 5.1 ou 4.1.

(DU JENHOAT Nicolas).

GANGSTER TOWN

Pour trouver le grand chef, tirez dans la coque du bateau, il sortira.

(DU JENHOAT Nicolas).

ALEX KIDD III

Pour les soeurs servantes voici la réponse:

1 Linda
2 Betty
3 Janet
4 Cindy
5 Lusie
6 Kate.

(DU JENHOAT Nicolas).

CHAOS STR

Et oui!!! JOYSTICK frappe une fois de plus, avec cette solution de

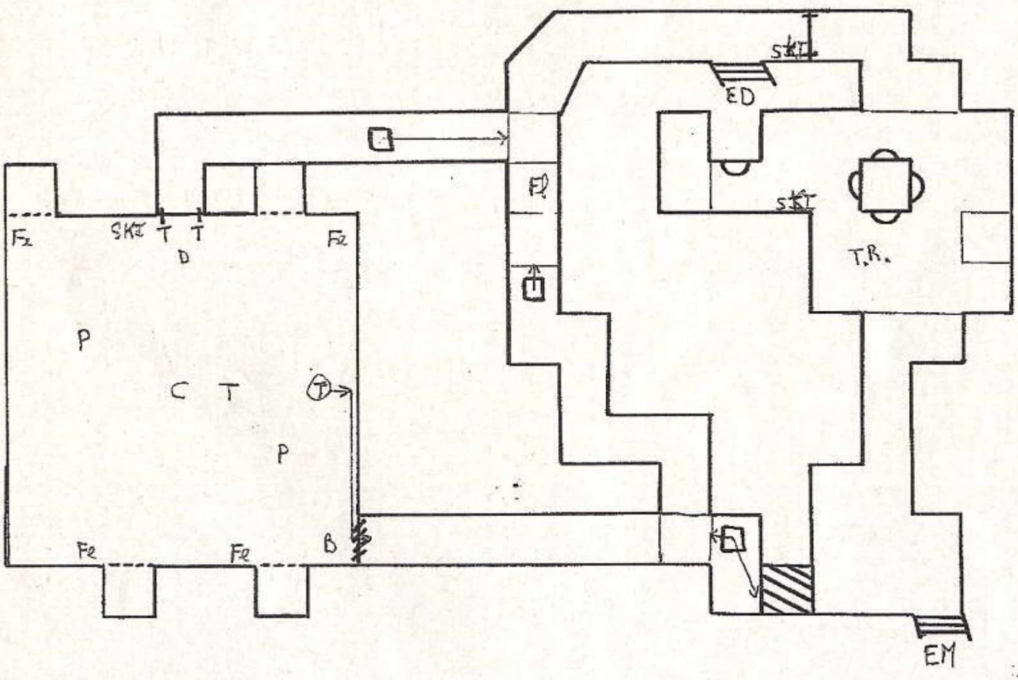
Stéphane VOGEL et Thomas DOMINIQUE.

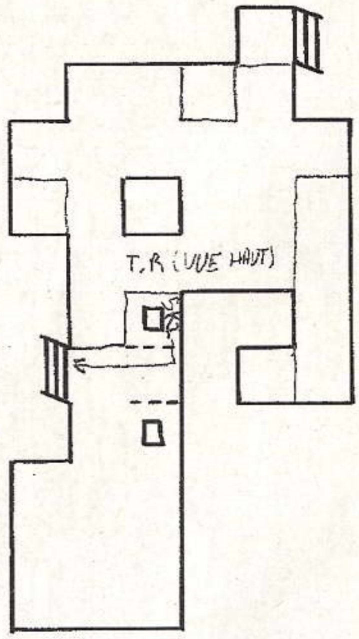
KU (DEMON DIRECTOR)

- Tomber dans la trappe, à côté du message (trust me....).
- Ouvrir porte Solid Key, prendre objet.
- Longer le couloir jusqu'à l'impasse où se trouve une porte (mettez la Solid Key).
- Avancez jusqu'au message (Death End) (faites 5 pas, en vous retournant, vous apercevrez 4 chevaliers se dirigeant vers vous).
- Avancez jusqu'à l'impasse, attendez que les 4 chevaliers soient devant vous, au bout de quelques instants le mur va disparaître.
- Continuer jusqu'à ce que vous rencontriez encore 4 chevaliers, (un mécanisme dans le dernier grand couloir, déplacer les chevaliers derrière ou devant suivant où ils étaient).
- Pour tuer ou éviter les chevaliers, appuyez sur le bouton du mur droit se trouvant à 2 cases de la fin du dernier couloir.
- Entrer dans le passage à droite du bouton, prendre l'escalier.
- Suivre le couloir jusqu'à 3 portes, contenant chacune un dragon, (attention ils peuvent détruire les portes), tuer les dragons et ramasser les coffres se trouvant dans les salles des dragons. Souder les murs pour trouver les passages, présenter le power tower, trouver dans les coffres devant l'oeil dans le mur, (trouver après le passage à travers le mur). Prendre l'escalier de droite, puis le second. Ouvrir la porte (Skeleton Key). (devant le corboum), enlever tous les objets lourds pour être plus rapide. Aller sur la plaque, faire un pas en arrière, deux pas à droite, deux pas devant, prendre le corboum, (de préférence régler la souris sur le corboum et utiliser le clavier, appuyer juste après, faire le dernier déplacement).

PAIN (DEMON DIRECTOR)

-(en se repérant au message Démon Director). Prendre l'escalier, il faut passer par le 1er passage à droite, bloquer par une trappe, (pour pouvoir passer, il faut tomber dans la trappe juste devant quand on arrive a l'escalier. (Attention aux dragons et aux quelques verres qu'il faut tuer. Puis remonter, (tuer les flammes grâce au sort pour affaiblir les êtres immatériels, puis attirer les tas de pierres, juste derrière soit de façon à ce qu'ils viennent sur la plaque juste à côté de la trappe à fermer, passer après que la trappe se soit fermer. (ne pas aller dans l'escalier montant avant d'avoir poser un objet sur la plaque en face de celui-ci, ouvrir la porte avec le sort (ouverture porte), tuer le démon, puis aller dans le couloir se trouvant à gauche, se mettre sur la plaque et mettre une Iron Key dans le rideau bleu que déclenche la plaque. Prendre la Cross Key dans le passage ouvert par l'action précédente. Prendre l'escalier qui descend, actionner la serrure avec la Cross Key, puis remonter et actionner la 2ème serrure avec la même clé. La porte entre les 2 bouches de feu va s'ouvrir, entrer dans le passage ainsi ouvert actionner l'autre porte grâce au bouton,





IKES BACK

puis actionner le levier pour fermer la trappe, utiliser la Ruby Key pour ouvrir la porte, prendre l'escalier, suivre le couloir jusqu'à la porte Iron Lord, ouvrir celle-ci. Pour prendre le corboum, (entrer dans la pièce, faire un pas à droite, deux pas avant (la trappe est fictive), un pas à gauche au bon moment, puis tout de suite devant (trappe fictive) prendre le corboum. Attention à la niche où se trouve le Coun of nerra, quand il n'y a plus d'objet une trappe se déclenche au dessous de vous.

NETA (DEMON DIRECTOR)

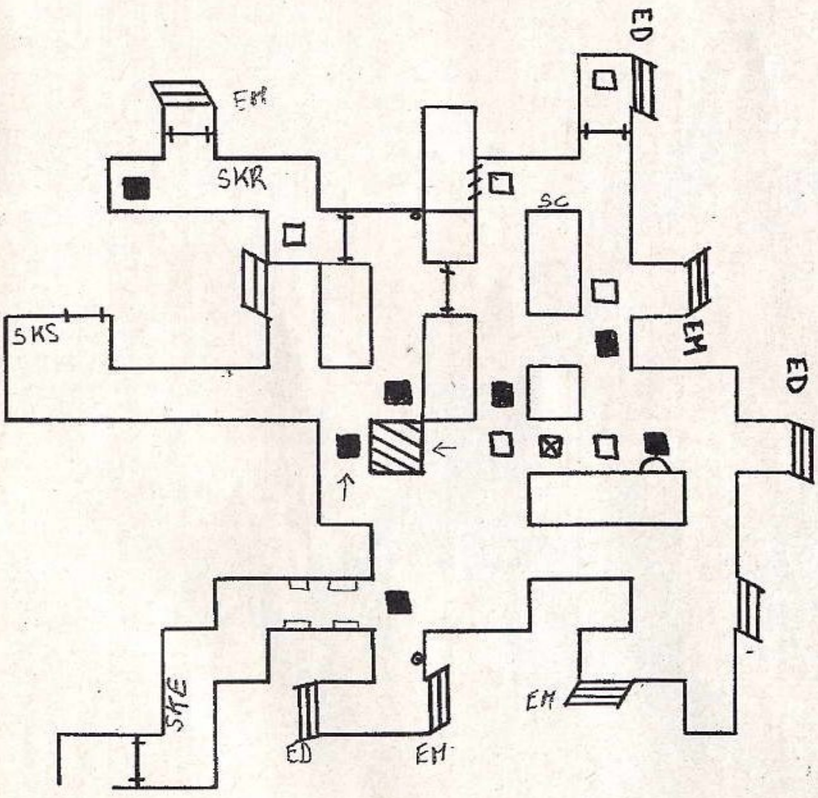
-faire comme Pain pour passer la trappe, poser un objet sur la plaque puis, prendre l'escalier montant. Aller sur la plaque (vous êtes téléporter de l'autre côté de la trappe qui vous empêchait d'aller plus loin). Prendre le couloir menant à l'escalier descendant (attention boule de feu) prendre l'escalier. En vous plaçant devant le bouton rectangulaire, (cela fait apparaître des squelettes), puis, attirer un squelette devant la grille, actionner le bouton, faites cette opération plusieurs fois, puis, lancer des objets à travers la grille, une fois que le squelette meurt, la porte s'ouvre, suivre le couloir, tuer le squelette, (il est plus fort), monter, dans le couloir où la boule de feu avançait en vous réfugiant dans chaque abris possible, arriver au bout de l'aller, attendre que le mur s'ouvre et entrer dans le passage, appuyer sur le bouton et faites vite un pas à gauche et deux pas avant. Continuer, vous aurez un couloir où il faut se glisser entre 2 boules de feu, avancer jusqu'à la salle du corboum et faites un pas à gauche, (fermer la trappe devant le corboum, faire un pas à droite et deux pas avant juste après la fermeture de la trappe), pour réussir à prendre le corbum, il faut vous déplacer et en même temps le ramasser. (Enfin démerdez-vous quoi!!!)

ROS (DEMON DIRECTOR)

Prendre le chemin ROS, après avoir pris les trois autres corbum. Quand la trappe à gauche du message 'thrust me...' est fermée, empruntez le couloir et appuyez sur les 4 boutons, puis entrer dans la salle du tapis roulant. Repérez l'issue où se trouve un démon et lancez un objet dans sa direction. Tuez le démon, et empruntez l'issue repérée par votre objet. Ouvrir la porte, continuez jusqu'à la salle ou se trouvent un tas de trappes, prendre l'escalier et repérer la bonne trappe, où il faut tomber pour pouvoir reprendre l'escalier suivant (faire cette opération trois fois).

Puis, vous vous retrouvez dans la salle du corbum. Sonder les trappes pour savoir lesquelles sont fictives. Ensuite, c'est une question de rapidité.

Quand vous avez les quatre corbums, reprendre le passage Pain et prendre la porte (qui s'est ouverte avec le corbum). Ouvrir la porte en face de l'escalier avec la Ra Key. Tuez les démons jusqu'a temps que vous ayez la Master Key. Repérer la serrure Skeleton Key. Ouvrir la porte avec la master Key. Continuer jusqu'au bout du couloir devant le rideau bleu, se décaler à droite puis revenir vers la gauche. Passer et jeter les quatre corboums dans la fosse.



LEGENDES

- : Trappe ouverte
- : Trappe se fermant ou s'ouvrant par un mécanisme
- : Plaque déclenchant un mécanisme
- : Mur s'ouvrant par un mécanisme, ou (illusion)
- : Porte
- : Escalier
- SKE: Serrure Emeraude Key
- SKS: Serrure Solid Key
- SKR: Serrure Rubis Key
- SKI: Serrure Iron Lord Key
- SKC: Serrure Cross Key
- T : Torche
- D : Dague
- P : Piece (Coin)
- Fe : Fente
- Fl : Flacon
- B : Bottes
- : Rideau Bleu
- : Niche

JOYSTICK SECOURS

53 Avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

QUESTIONS

Mission impossible..?
Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

BARBARIAN II
Zartan. Q.30001
J'arrive au 4ème niveau après les donjons et là, je suis bloqué par un affreux colosse qui ressemble à une gargouille, j'ai beau aller avec le barbare ou sa compagne, il ne me laisse pas passer? Y a t-il un objet particulier à récupérer pour le tuer ou est-ce impossible?

CONSPIRATION
Eric. Q.30002
Quelles sont les instructions jusqu'à la fin du jeu, à partir du moment où on est avec la femme dans l'auberge (celle qui veut monter dans la chambre). Que lui dire?

INDY ADVENTURE
David. Q.30003
Comment passer le château?

ZAK MAC KRACKEN
David. Q.30004
Comment entrer dans la pyramide lorsqu'on est sur Mars? (pas le visage géant).?

SABOTEUR II
Teddy. Q.30005
Je suis complètement perdu dans ce jeu (n'ayant pas la notice), je ne sais pas ce qu'il faut faire et où faut-il aller?

SORCERY
Teddy. Q.30006
Comment faire pour délivrer les sorciers?

CRAZY CARS II
Teddy. Q.30007
Comment faut-il faire pour atteindre la destination, quelles routes faut-il prendre?

TEENAGE QUEEN
Jean-Claude. Q.30008
Comment déshabillé la jeune fille?

PEUR SUR AMITYVILLE
Sylvain. Q.30009
Je suis bloqué après le 1er jour? Aidez-moi!

NEMESIS THE WARLOCK
Camille. Q.30010
Comment fait-on pour arriver au 4ème niveau. Car j'en passe 3, quand je fini le 3ème je tombe dans une oubliette.

GHOSBUSTERS II
Camille. Q.30011
Que faut-il faire au 3ème niveau?

SON SON II
Benjamin. Q.30012
Comment faire pour trouver la clé? (NEC PC ENGINE).

MASK III
Zartan. Q.30013
Comment se sert-on des codes pour ce jeu, et à quoi servent-ils?

STRIDER
Bruno. Q.30014
J'aimerais savoir si dans ce jeu, il existe un moyen de passer les bombes au 2ème niveau sans perdre de vies. Je voudrais aussi savoir s'il y a quelqu'un qui connait un truc, poke, etc.... pour avoir des vies infinies, ou du temps infini.

INDY
Un lecteur. Q.30015
Dans la bibliothèque: dans quelle étagère trouve t'on les 3 livres?
Mein Kamph
Comment piloter un Biplan
Plan des catacombes.?

PLATOON
Un lecteur. Q.30016
Je meurs toujours après avoir trouver la dynamite et je ne trouve jamais le pont? Comment faut-il faire?

ORPHEE
Saxo. Q.30017
Que faut-il faire pour utiliser le toboggan? Comment prendre les deux clés en rubis? Comment parler à Yop?

ZOMBI
Un lecteur. Q.30018
Comment faire démarrer un camion? Où est le réservoir du camion? Quel est le tuyau pour mettre l'essence dans le bidon?

XENON II
Gilles. Q.30019
Comment tuer le monstre du 2ème niveau? A quoi sert l'électro ball ou les mines? Et comment les actionner.

AFTER BURNER
Mac. Q.30020
Il est possible, dans ce jeu, d'être invincible. Mais dans le dernier stage on est aussi vulnérable qu'un moineau. Comment faire pour être invulnérable jusqu'au bout?

LES PORTES DU TEMPS
Nathalie. Q.30021
Comment franchir les portes du temps sans se faire désintégrer par le système de sécurité?

LES MAITRES DE L'UNIVERS
Zartan. Q.30022
Y a t-il un moyen pour se retrouver dans le labyrinthe de la ville? Comment fait-on pour rentrer dans la casse, dans le magasin de musique ou pour prendre l'échelle.

KARNOV
Zartan. Q.30023
Comment fait-on pour tuer le sorcier au tout dernier décor; dès que j'arrive près de lui, je n'ai plus aucune arme?

NAVY MOVES
Philippe. Q.30024
Que faut-il faire à la deuxième partie de ce jeu? A quoi servent les noms de code qu'on trouvent sur les officiers?

B.A.T.
Gween. Q.30025
Y a t-il un moyen d'ouvrir la porte, dans l'impasse à la sortie de l'aéroport? Comment soudoyer les gardiens sas-nord afin de s'envoler dans l'espace? Quel est le code de la machine de l'aéroport?

L'AIGLE D'OR
Benjamin. Q.30026
Comment utiliser les passages secret, j'ai un plan indiquant les cheminées qui possède des passages, mais j'ai beau essayé de rentrer, je n'y arrive pas? Ensuite comment prendre l'Aigle d'Or, j'ai trouvé la salle où il est mais quand j'essaye de le prendre rien ne se passe, que dois-je faire?

DRAGON'S LAIR
Benjamin. Q.30027
Dans le 3ème level, comment éviter les têtes de mort, je n'y arrive que très rarement par hasard, que faire contre la main géante?

JACK THE NIPPER
Benjamin. Q.30028
Quelqu'un peut il me dire quelques bêtises à faire, à part celle qui demandent l'utilisation de la lessive, de la carte de crédit, de la colle, de la bombe, du klaxon, du désherbant et de la pile?

L'ILE
Benjamin. Q.30029
Comment trouver le cristal et comment le détruire, pour passer Sined le Barbare?

SPELL CASTER
Philippe. Q.30030
Où et comment trouver le monstre? Je suis à l'intérieur de la pyramide dans le labyrinthe?

RÉPONSES

Vous êtes victorieux?
Vous avez la solution aux problèmes? Ecrivez-nous avec votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux...

JOY'S TEAM

MILLENIUM 2.2
Gilles. R.10005
Il faut envoyer des grazer dans les astéroïdes et quand les matériaux t'intéressent Take it, puis retour à la base, mais auparavant muni ta base d'un générateur type I pour que tout fonctionne.

INDY
Gilles. R.10007
Il faut faire tout le train en évitant les pièges et là tu passes au 2ème niveau.

FORGOTTEN WORLDS
Joël. R.10003
Sur la page de présentation, tapez ARC, puis pressez la touche Help, durant le jeu, L permet de sauter un niveau, la touche 5 vous emmène directement à la boutique.

ORPHEE
Joël. R.10011
Il suffit de demander la clé au dragon, dans les cavernes, et comme il vous suivra demandez-lui donc d'ouvrir la porte.

BRUCE LEE
Jérôme. R.10018
Oui, il y a un passage secret, pour y accéder, se placer contre le mur qui se trouve au dessous du cerf blanc et diriger le Joystick vers le bas et après on arrive dans un château.

JOYSTICK SECOURS

53 Avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

ANTIRIAD

Rommel. R.10022
Pour pouvoir se déplacer avec l'armure, il faut prendre la chaussure qui se trouve au dessus du tableau de départ. Ensuite rejoindre l'armure. Les cellules servent de "carburant" pour l'armure.

PLATOON

Rommel. R.10009
Tout d'abord il faut aller prendre les explosifs pour faire sauter les ponts. Ensuite, arrivé au village ont prend la carte et la lampe avant d'entrer dans le tunnel.

IK+

Stéphane. R.10019
Pour passer en turbo, tu peux moduler ta vitesse en pressant les touches F6 à F10, laisse les pages de présentation passer et tu aura toutes les utilisations des touches.

INDIANA JONES

David. R.10007
Lorsque vous êtes dans la bibliothèque, aller dans la pièce suivante puis regarder le journal du graal, (qui est enfoui sous les papiers dans nôtre bureau), chercher le même vitrail que sur le livre, et sous le vitrail du livre, il est écrit par exemple: second à gauche, il faut regarder la colonne de gauche et le second nombre, puis creuser avec le piquet en métal au numéro indiqué.

ZAK MAC KRACKEN

David. R.10026
1er appuyer sur F5, 2ème avant d'entrer dans la grotte, ramasse la branche d'arbre qui est à gauche de Zak en sortant de l'aéroport, dans la grotte il faut utiliser la branche d'arche avec le nid d'oiseau qui est à gauche en entrant, puis mettre le nid et la branche dans la fosse à feu et allumer avec le briquet, (le briquet se trouve dans le siège qui est devant nous dans l'avion: ramasser le coussin.).

IK+

Frédéric. R.10019
Si tu as un Atari ou un Amiga, appuie sur F6 à F10 pour varier la vitesse de jeu.

ANTIRIAD

Frédéric. R.10022
En possession des bottes anti-gravitation, positionne-toi sur l'armure et mets-toi de face, tu es rentré dans l'armure. Il te faut au moins une cellule pour faire voler l'armure. Elles servent à la régénérer.

PLATOON

Steve. R.10006
Quand tu arrives à la trappe cela se bloque car sûrement tu l'as copié, et moi aussi je l'ai copié et j'ai le même problème, même si tu ne l'as pas copié c'est un défaut de fabrication.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Cédric. R.10029
Après avoir désintégré Janken le grand, il faut prendre la pierre jaune, un escalier apparaît, monter, et là on trouve la princesse.

BUBBLE BOBBLE

Un lecteur. R.10021
Pour avoir 20 vies pour ce jeu, il faut: appuyer sur la touche 1 pour que le dinosaure soit invulnérable.

LES PORTES DU TEMPS

Olivier. R.20007
Tu dois lire le code sur la carte magnétique avec les lunettes, et tu rentres le code.

FAIAL

Olivier. R.10015
Tu dois prendre une bague et un poignard dans les chambres, puis aller à la cave mettre le poignard dans le trou de la colonne du milieu, visite le passage secret et remonte au grenier, tu verras le parchemin dans la commode.

ROBOCOP

Eric. R.40008
Pour faire le portrait robot: il faut jouer avec les directions qu'offre la manette: direction haut-bas, cela sert à se déplacer sur les différentes parties du visage: cheveux, yeux, nez, bouche, menton, oreilles. direction droite-gauche, cela sert à faire défiler les différents éléments de chaque partie du visage. Il faut faire de même pour le détecteur de chaleur.

Recto Verso

Voici une nouvelle rubrique! Ouais, super! Elle s'appelle Recto Verso! Ouais, super! Parce qu'une fois que vous avez vu le recto des jeux, il vous reste encore à explorer le verso! Ouais, super! Et chaque mois, Moulinex vous fera partager les petits détails que vous avez raté dans vos jeux préférés! Ouais, super! Vous verrez que les programmeurs ont de l'humour! Ouais, super!

Pour se rendre rapidement d'un point à un autre, le plus court chemin et patati et patata. Résultat, bon nombre de joueurs voyagent comme des valises et passent à côté d'une foultitude de détails amusants.

Mais si. Par exemple, savez-vous qu'il existe un moyen de finir **Chaos Strikes Back** (FTL) sur Atari ST en moins de temps qu'il n'en faut pour l'expliquer à un adepte de l'arcade? Pour commencer, formatez une disquette en simple face, puis "copiezydonc" votre fichier de sauvegarde CBSGAME.DAT. Ensuite, à l'aide d'un éditeur de texte courant (Rédacteur, Word Machin, etc), tapez en majuscules la séquence suivante: "ENGAG IA'J, TROM TSE SOAHC", puis sauvegardez ce texte en ASCII sous le nom DEADXTZ.CBS sur la disquette comportant déjà le fichier de sauvegarde CHAOS. Il ne vous reste plus qu'à rebooter à l'aide de cette disquette et à double-cliquer sur DEADXTZ, puis sur VOIR... ô miracle de la technique moderne, votre écran affiche bientôt le message "ENGAG IA'J, TROM TSE SOAHC" qui, lu à l'endroit, signifie: "CHAOS EST MORT, J'AI GAGNÉ". Voilà, vous venez de manquer la totalité d'un jeu génial.

Allez, brève de talivernes, à propos de Chaos Strike Back, mettez une pièce dans la main d'un personnage, puis cliquez sur cette main comme vous le feriez avec une arme. En bas de l'écran s'affiche "pile" ou "face" de façon aléatoire. Marrant, non ? Certes, le jeu n'en est pas bouleversé pour autant mais vous pourrez l'utiliser lorsque vous ne savez vraiment pas si vous devez prendre le couloir de droite ou de gauche. Dans le même ordre d'idées, je vous recommande l'inscription qui figure sur le mur du niveau 1 de **Dungeon Master** (FTL) et qui nécessite, pour être lue, que l'on pose un objet lourd sur une trappe située non loin. En fait, sur le mur, on peut voir écrit "Nothing", c'est-à-dire "Rien". C'est à peu près aussi bête que ma vanne de début d'article mais ça me fait mourir de rire. En général, ces "détails sans importance" dont regorgent bon nombre de logiciel de jeux sont le fait des programmeurs (ou bien il s'agit de bugs, mais là, c'est hors sujet).

TENEZ PAR EXEMPLE

Eh oui, tenez par exemple, prenons **Bard's Tale I** sur Atari ST, Amstrad CPC, C64 (Electronic Arts). Lorsque l'on pénètre dans les écuries situées au coin de Night Archer Street et Dilvish Street (c'est à l'ouest de la Grande Place, vous ne pouvez pas vous tromper), on se retrouve dans une pièce totalement vide. En fait, un message informe le joueur que "les chevaux ont été mangés par un monstre". Dans le même ordre d'idées, à l'entrée de l'une des cryptes de la tour de Mangar est inscrit: "Chambre du magicien". En fait de chambre, il s'agit d'une bête salle tout ce qu'il y a d'ordinaire. Du reste, un second message s'affiche quelques instants plus tard : "Vous avez eu la trouile, hein?".

Ah... on pourrait parler des heures de Bard's Tale et de la ville de Skara Brae. Au fait, savez-vous que ce nom n'est pas le fruit du hasard? En effet, Skara Brae est une cité antique (probablement pré-celtique) dont on a retrouvé les traces en Angleterre. Pour en finir avec ce fabuleux logiciel, essayez donc de faire boire le Barde plus que de raison et faites-lui jouer un morceau. Non seulement celui-ci n'aura aucune influence (pas de lumière, protection, etc) mais de plus, l'ordinateur se mettra à jouer faux!

BACK TO ZE FUTUR

Quittons ces mondes de magie et en route pour la SF. Dans **Purple Saturn Day** (Exxos), à chaque victoire, le gagnant des jeux - selon sa race - a droit à un baiser d'une jolie extra-terrestre ou d'une jolie terrienne. Ensuite, le logiciel effectue une sauvegarde. Du coup, après chaque bisou, un bébé apparaît à l'écran à côté du podium lorsque l'on recharge le logiciel.

Dans **Mercenary** sur Amiga (Novagen), lorsqu'on clique sur le logo Atari qui se trouve dans la ville, un message du robot dit: "C'est nul!". J'en vois qui sourient plus que d'autres, là. Ne chantez pas victoire, les possesseurs de ST ont droit à la même vanne mais avec un logo Amiga. Et toc!

Dans **Elite** (Firebird), lorsqu'on rencontre un vaisseau invisible et qu'on réussi à le dézinguer, il faut récupérer les containers. Du coup, on se retrouve en possession d'un "Cloaking Device", c'est-à-dire d'un machin qui permet de se rendre à son tour invisible. Pour cela, appuyer sur la touche "Y" (Yel). Certes, la chose suce un maximum d'énergie mais rend de fiers services lors de rencontres hostiles. Toujours avec Elite, avez-vous remarqué qu'en vous mettant dos à une station Coriolis ou "dodo" et en activant une Retro-Rocket, vous passez à travers ladite station comme dans du beurre? Inutile de préciser qu'après un coup pareil, les Fers de Lance de la police vous tombent dessus. Idéal pour mettre un peu d'animation. Bien entendu, pas la peine d'essayer d'atterrir, vous trouverez porte close (Access Denied).

Zany Golf (Electronic Arts sur 16 bits), maintenant: il existe un tableau secret accessible à partir du dernier parcours (le terrain de golf SF). Pour y accéder, il faut faire rentrer la balle dans le trou situé en bas à droite (celui où l'on voit des yeux qui luisent dans la pénombre). Dès que les yeux s'éteignent, foncez, vous m'en direz des nouvelles.

TOUT LE MONDE CONTENT

Allez, **Flight Simulator II,** histoire de contenter tout le monde: à l'aide de l'option NAV, réglez-vous sur NORD 17416.873, EAST 7446.3510 et ALT 0.0. Vous voici sur le terrain servant à l'option combats aériens, mais cette fois-ci en temps de paix. Décollez sur la piste 27 (la piste au cap 270), suivez la rivière puis à 2000 pieds, lorsque vous ne voyez plus Red Quiver Valley par le cockpit, mettez cap au nord. Bientôt, voici que se profilent à l'ouest (gauche) les montagnes Bad Bulges, au nord les Trappers Alps et sur la rive est les Happy Hills. Une fois au-dessus de l'usine, après l'aéroport ennemi, virez plein est et regardez sur la droite: lorsque le quadrillage du champ de bataille disparaît, tournez à 180°. A droite, apparaît sur les montagnes Bad Bulges une flèche. Cette dernière existe réellement dans cette région, elle a été peinte à l'ocre rouge par les indiens il y a fort longtemps. Bon plan, la pointe de cette flèche indique la direction de la piste 27. Sympa, n'est-il pas? Je vais vous faire une confidence: si ce genre de plans vous passionne, lisez donc "Volez avec Flight Simulator" de C. GULLICK édité par Microsoft Press et distribué par PSI. Ce bouquin, fort bien écrit, ce qui ne gâche rien, est bourré de détails du même genre.

On termine avec **Knight Force** (Titus), dont un tableau laisse entrevoir, habilement cachés dans le décor, de nombreux dessins en pointillés. On admirera entre autres choses une Barbarella et une navette spatiale. Attention, c'est quasiment aussi dificile à découvrir que le (mythique?) Manneken Piss caché sur le chameau des paquets de cigarettes Camel. En revanche, on jettera un oeil sur le collier "Peace and Love" qui pend au cou d'un squelette empalé de l'un des tableaux du début. Eh oui, les programmeurs de Titus sont tous de redoutables hardos (très gentils au demeurant).

Allez, salut, que le grand Gozor vous protège, faites attention en traversant, couvrez-vous bien et surtout, ouvrez l'oeil la prochaine fois.

MOULINEX

OFFRE FANTASTIQUE

DEVENEZ GRATUITEMENT MEMBRE DU CLUB MICRO AVENUE ET RECEVEZ 3 JEUX AU CHOIX POUR 199 F*

* plus 25 F de participation aux frais d'envoi

A320 ST-PC5¼ PC 3½-CPC K7 CPC DISK	EXPLORA AM	BAAL AM	PLAYBAC PC 3¼-TH K7 TH DISK	COBRA ST CPC K7 CPC DISK	DEMONIA TH K7 TH DISC	DOSSIER KHA PC 5¼ PC 3½	LOOKING FOR LOVE ST	FORTERESSE CPC K7 CPC DISK PC 5¼ PC 3½	GRAND PRIX 500 CC ST-PC 5¼-PC3½ CPC K7-CPC DISK TN K7-TH DISK C64 DISK	CASE SURPRISE ? AM-TH-ST CPC-PC-C64
HOT BALL AM	IRON TRACKERS ST-AM	EMANUELLE ST	LIVINGSTONE CPC K7 CPC DISK	MATA HARI ST - CPC K7 CPC DISK	TETRA QUEST AM	OBLI-TERATOR AM	OCEANIA TH K7 TH DISK	SUBBATTLE PC 5¼	PHARAON PC 5¼-PC 3¼ CPC K7 CPC DISK	
PORT OF CALL AM	QUAD CPC K7 CPC DISK TH K7 TH DISK	BALLISTIX ST	RODEO TH K7 TH DISK	SECRET DEFENSE CPC K7 CPC DISK	SKRULL ST	SOLEIL NOIR TH K7 TH DISK	SPACE RACER ST CPC K7	SPACE RACER BOB WINNER PC 3¼ PC 5¼	STARTRAP PC 5¼ PC 3¼	
SUPERSKI ST-PC5¼ PC 3½-CPC K7 CPC DISK TH K7-TH DISK	TERRORPODS ST	INDOOR SPORTS AM	BLOOD MONEY ST	TURBO TRAX AM	LEATHERNECK AM	TEMPLE OF APSHAI C64 D -PC 5¼	X-RAY TH K7 TH DISK	ZONE PC 5¼ PC 3½	MONTEZUMA'S REVENGE PC 5¼	

AM : AMIGA - TH : THOMSON - ST : ATARI ST - CPC AMSTRAD CPC - PC : IBM PC et compatibles - C64 : COMMODORE 64

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE :

Je profite immédiatement de l'offre exceptionnelle de bienvenue au Club. Je désire recevoir les 3 titres que j'ai sélectionné au prix de 199 F TTC + 25 F de frais d'envoi et je deviens automatiquement Membre du Club MICRO AVENUE.

LES AVANTAGES DU CLUB MICRO AVENUE :

En qualité de Membre du Club :

• Vous recevrez gratuitement à votre domicile, la liste de toutes les nouveautés du CLUB MICRO AVENUE plusieurs fois par an.
• Vous choisirez tranquillement chez vous les titres que vous désirez recevoir. **Vous n'avez aucune obligation d'achat.**
• Vous bénéficierez des supers prix réservés aux Membres du CLUB MICRO AVENUE.
• Vous pouvez acheter vos logiciels à la boutique du Club en profitant de tous vos avantages personnels.

VOS AVANTAGES PERSONNELS :

• **Profitez en plus du super avantage réservé en permanence aux membres du CLUB MICRO AVENUE : pour chaque logiciel acheté au prix Club, vous pourrez en choisir un deuxième avec 20 % de remise sur son prix catalogue (+ frais d'envoi).**
• En parrainant un ami, un membre de la famille et si il ou elle devient membre du CLUB MICRO AVENUE, vous recevrez un bon de remise de 20 % à valoir sur votre prochain achat d'un logiciel au prix catalogue, et sans limitation du nombre de parrainages. Vous pouvez profiter de tous ces avantages, sans droit d'entrée, ni aucune cotisation au club. Il vous suffit seulement d'acheter sans aucun risque 3 logiciels pour le prix d'un (199 F TTC + 25 F d'envoi).

VENEZ VOIR LA BOUTIQUE DU CLUB

MICRO AVENUE

DANS LE HITECH CENTER

58/60, av.de la Grande Armée 75017 PARIS
Tél. : (1) 45 72 24 30 - (1) 40 55 95 95

LA GARANTIE TOTALE DE SATISFACTION :

Tous nos logiciels sont neufs et identiques à ceux du commerce. Si toutefois et malgré toutes nos précautions, un logiciel était défectueux, il vous serait immédiatement échangé, sans discussion.

BON DE COMMANDE
A RENVOYER A MICRO AVENUE
BP 150 - 75821 PARIS CEDEX 17

	TITRES	MACHINE
N° 1		
N° 2		
N° 3		

JOY 3

OUI, envoyez-moi ces trois logiciels dont j'ai noté les références ci-dessus. Je vous joins à ma commande mon règlement de 224 F (l'offre de bienvenue à 199 F + 25 F de frais d'envoi) par :
CHEQUE - C.C.P. - CB N°
expire /

Vous m'acceptez immédiatement dans votre CLUB MICRO AVENUE, je deviendrai Membre du Club à part entière et vous me ferez parvenir le catalogue et ma première vignette de réduction de 20 %.
Pour toute commande passée dans le catalogue au prix Club, ou pour tout achat effectué à la BOUTIQUE DU CLUB, j'aurai le droit d'acheter un logiciel avec une réduction de 20 %. A chaque parrainage, le CLUB MICRO AVENUE m'enverra gratuitement une vignette de réduction de 20 %, ou je la prendrai directement à la Boutique du Club. Je pourrai quitter le Club à tout moment par simple lettre, ou continuer à profiter de tous les avantages en restant au Club.
Je ne m'engage à aucun autre achat.

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTAL .... VILLE ....

Vous pouvez également passer votre commande à la boutique du club. Cette offre est limitée à un envoi par foyer, réservée aux nouveaux adhérents et à la France Métropolitaine, et valable dans la limite des stocks disponibles.

SIGNATURE INDISPENSABLE (celle des parents ou tuteur pour les mineurs).

GAGNEZ 50 F. EN PROFITANT DE TOUS LES AVANTAGES JOYSTICK

ABONNEZ-VOUS!

1 an 10 Numéros 200 F au lieu de 250 F

VOS AVANTAGES

REDUCTION

En vous abonnant pour un an, vous payerez les 10 numéros 200 F. au lieu de 250 F. Vous serez sûr d'avoir votre JOYSTICK chez vous, le jour de sa sortie, sans vous déplacer, sans risquer de ne plus en trouver chez votre marchand de journaux...

CADEAU

Chaque mois, 10 ABONNES seront tirés au sort et recevront un soft pour leur bécane. Un abonné ne pourra gagner qu'une fois pendant la periode de son abonnement. Vous ferez paraître vos PETITES ANNONCES, à moitié prix.
(Actuellement 25f. au lieu de 50f.)

PRIVILEGE

Vous recevrez un dessin, serie limitée, de Bruno BELLAMY dédicacé à votre prénom.

MINITEL

JOYSTICK offre à chaque abonné, 60 minutes en 3614 sur son serveur (le prix de la connexion varie entre 10 et 20 f. l'heure) Si vous n'avez pas de
minitel, vous pouvez offrir ces 60 mn, à un de vos copains.

CLUB

Vous ferez partie du CLUB des ABONNES, et de ce fait, vous serez consultés à chaque grande occasion, pour donner votre avis

MESSAGE À NOS ANCIENS ABONNÉS

En raison du changement de périodicité, les abonnements de JOYSTICK Hebdo se poursuivront, et le solde sera recalculé sur la base de 20f. le numéro.

LES ABONNES DE JOYSTICK SONT LES ROIS

N'ATTENDEZ PAS.... ABONNEZ-VOUS DES AUJOURD'HUI !!!

BON DE COMMANDE JOYSTICK

☐ **OUI !** Je veux bénéficier de tous les avantages de l'abonnement à JOYSTICK et je joins un chèque de 200 F.pour mon abonnement
JE VEUX QUE VOUS CREDITIEZ 60 mn EN 3614 le PSEUDO ....
(ATTENTION, pour bénéficier de ces crédits, il faut que le pseudo soit déjà validé sur le 3615 JOYSTICK)

☐ **Je veux commander les anciens numéros de JOYSTICK Hebdo:**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	H.S.	

10 f. par exemplaire et 30 f. pour le Hors série (ENTOUREZ LES NUMEROS CHOISIS DANS LE TABLEAU CI-DESSUS)
Total :

☐ **Je veux commander le TEE SHIRT° JOYSTICK Hebdo** au prix de 70 f. (frais d'expédition compris)
TAILLE: ☐ L / Large ou ☐ XL/ Xtra large
°Dans la limite des stocks disponibles

JE JOINS UN CHEQUE DE ....F A L'ORDRE DE JOYSTICK
53 Avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE La DEFENSE

NOM ____________ PRENOM ____________
AGE ____________ ORDINATEUR ____________ ☐ dk ☐ k7
ADRESSE ____________
____
Code Postal ☐☐☐☐☐ VILLE ____________
Avez vous un minitel ? ☐ OUI ☐ NON

ILS ONT GAGNE UN SOFT POUR LEUR ORDINATEUR

BRAULT Michael
CHAMBARD Benoît
CHEDEVILLE David
FROMENTIN Emmanuel
GREGOIRE Alexandre
KIRCH Jérôme
MOLLON Christophe
NIEROZ Loïc
VANHOUTTE Eric
VERDU Bruno

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS SUR SPECTRUM

Pour les listings, comme d'habitude, il suffit de les taper puis de les sauvegarder sur une k7 ou une disquette vierge et de faire RUN. Toutes les instructions de sauvegarde sont expliquées dans la notice du BASIC (voir LOAD, SAVE, RUN). Ensuite comme ses copains des autres standards, on suit les instructions données par le programme.

Les pokes se placent comme sur Amstrad c'est à dire dans le loader BASIC avant le RANDOMIZE USR.

On va détailler un peu plus :

Vous chargez votre loader en utilisant l'instruction 'LOAD'.Ensuite vous tapez 'LIST'. Vous verrez apparaître sur l'écran tout un tas de lignes d'instructions Basic. (Pour ceux qui n'avaient pas compris, ces lignes sont le LOADER.).

Vous essayez maintenant de repérer dans le listing une ligne où figure l'instruction 'RANDOMIZE USR'. Une fois repéré vous retapez toute la ligne et quand vous arrivez devant cette fameuse instruction, vous tapez votre ou vos pokes en les séparant de deux points (':') et vous tapez la suite de la ligne sans oublier que chaque instruction doit être séparée par deux points (':').

Il est possible que le listing n'apparaisse pas quand vous faites 'LIST'. Cela veut dire qu'il est protégé et vous l'avez donc dans le baba, de même si vous ne trouvez pas l'instruction 'RANDOMIZE USR', essayez de faire votre ou vos pokes comme ça tout bêtement suivi de l'instruction 'RUN'. Si ça ne marche toujours pas, vous n'avez plus qu'à aller dans un magasin et volez un 'MULTIFACE I'.

Le 'MULTIFACE I' est une cartouche qui se connecte sur votre Spectrum et qui vous premet d'interrompre le jeu à n'importe quel moment et d'utiliser vos pokes, mais pour cela referrez vous à sa documentation.



STRIDER - SPECTRUM

```
1 REM VIES INFINIES POUR STRIDER
2 REM PAR SIMOES
1Ø BORDER SIN PI:POKE 23624,SIN PI
2Ø POKE 23693,SIN PI:CLEAR 24999
3Ø LET A=PEEK 23631+256*PEEK 23637
4Ø LET B=PEEK L:POKE L,111
5Ø LOAD""SCREEN$:LODE ""CODE 25ØØØ
6Ø LOAD ""CODE 32768:POKE 25ØØ1,1
7Ø RANDOMIZE USR 25ØØØ:LOAD ""CODE
8Ø POKE A,B:POKE 39942,Ø
9Ø POKE 3995Ø,Ø:RANDOMIZE USR 25ØØØ
```

INDIANA JONES - MSX

```
1 REM TOUT A L'INFINI POUR INDIANA JONES
2 REM PAR ROUSSEAU
1Ø SCREEN Ø:COLOR 15,1,1:KEYOFF:POKE &HFCAB,1
2Ø FOR I=&HC6ØØ TO &HC634:READ A:POKE I,A:NEXT I
3Ø PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ET PRESSEZ 'PLAY'"
4Ø BLOAD"CAS:":SCREEN2:DEFUSR=&HCØØØ:A=USR(A)
5Ø DATA 58,49,198,167,4Ø,9,175,5Ø,68,168,62,195
6Ø DATA 5Ø,77,168,58,5Ø,198,167,4Ø,15,33,Ø,Ø,34
7Ø DATA 98,157,175,5Ø,1ØØ,157,62,24,5Ø,1Ø1,157
8Ø DATA 58,51,198,167,4Ø,4,175,5Ø,13,153,195
9Ø DATA 1,1,1,Ø,Ø,255,Ø,1,2,3,4,5,6,7,8,9,1Ø,11
```

XYBOTS - MSX

```
1 REM TOUT A L'INFINI POUR XYBOTS
2 REM PAR ROUSSEAU
1Ø SCREEN Ø:COLOR 15,1,1:KEYOFF:POKE &HFCAB,1
2Ø FOR I=&HF4EØ TO &HF52A:READ A:POKE I,A:NEXT I
3Ø PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ET PRESSEZ 'PLAY'"
4Ø BLOAD"CAS:":POKE &HBC11,&HEØ:POKE &HBC12,&HF4
5Ø POKE &HBC4C,&HØØ:POKE &HBC4D,&HØØ
6Ø DEFUSR=&HBB8Ø:A=USR(A)
7Ø DATA 33,238,244,17,Ø,Ø,1,62,Ø,237,176,195,147
8Ø DATA Ø,58,58,Ø,167,4Ø,4,175,5Ø,184,5Ø,58,59,Ø
9Ø DATA 167,4Ø,27,33,Ø,Ø,125,34,159,173,5Ø,161
1ØØ DATA 173,34,111,172,5Ø,113,172,5Ø,242,176,62
11Ø DATA 2Ø1,5Ø,47,172,5Ø,162,173,58,6Ø,Ø,167,4Ø
12Ø DATA 6,34,229,35,5Ø,231,46,195,Ø,3,1,1,1,Ø,Ø
```

DOMINATOR - SPECTRUM

```
1 REM VIES INFINIES ET INVULNERABILITE
2 REM POUR DOMINATOR PAR SIMOES
1Ø CLEAR 25999:POKE 23658,8:POKE 23624,SIN PI
2Ø POKE 23693,SIN PI
3Ø LET A=PEEK 23631+256*PEEK 23637
4Ø LET B=PEEK A:POKE A,111:LOAD ""SCREEN$
5Ø LOAD ""CODE:POKE A,B:POKE 27844,Ø
6Ø POKE 27845,Ø:POKE 35919,2Ø1
7Ø RANDOMIZE USR 27392
```

INDIANA JONES - SPECTRUM

```
1 REM TOUT A L'INFINI POUR INDIANA JONES
2 REM PAR ROUSSEAU
1Ø BORDER Ø:INK 7:PAPER Ø:CLEAR 32767
2Ø POKE 23658,8:FOR I=487ØØ TO 48743
3Ø READ A:POKE I,A:NEXT I
4Ø PRINT"INSEREZ INDIANA JONES ET PRESSEZ";
5Ø INPUT"LA TOUCHE 'RETURN'";OK$
6Ø POKE 23624,Ø:CLEAR:INK Ø:LOAD ""CODE 32768
7Ø LOAD ""CODE 488ØØ:RANDOMIZE USR 487ØØ
8Ø DATA 38,74,195,39,238,195,2ØØ,165,195,67
9Ø DATA 172,55,73,173,55,233,5,55,1Ø3,5,18Ø
1ØØ DATA 55,18,5,55,24Ø,166,55,58,5,55,139,5
11Ø DATA 55,174,5,67,2Ø6,55,8,5,2ØØ,229,176
```

AMIGA

CONTACT

34 N° 2002988
Ech. softs sur Amiga + ch. plan montage pour Amiga. (rép. ass.). Ecrire à BATZENSCHLAGER P. Les Roucans. Grezac le Haut. 34700 LODEVE.

59 N° 2002981
Contact pour achat, éch., jx. Amiga 500. Ecrire à UNGERN Daniel. 8 R. de Cavry. 59400 CAMBRAI.

77 N° 2002968
Amigatiste débutant, rech. contact sympa. et rapide. Env. vos listes à PIERREGROSSE Simon. 55bis R. du Dct. Pouillot. 77000 MELUN.

94 N° 2002980
Ech. softs sur Amiga (rép. ass. 100%). Contact sérieux et rapide. Contacter BISSON Gilbert. 19 R. du Dct. Charcot. 94260 FRESNES.

95 N° 2002982
Ch. contacts sérieux et durables pour éch. softs sur Amiga. (X. Out, Space Ace...). Contacter BARILLER Eric. Tel.: 34.13.43.27.

VENTE

60 N° 2002970
Vds. Carte at. réf.: A2286D pour A2000, avec lect. 1,2 Mo. (s/s garant. et peu servi). Prix : 8300 F. Contacter Pascal. Tel.: (16).44.24.22.48. (le week-end.).

75 N° 2003006
Vds. Amiga 500 + mon. 1084 S (stéréo), + jx. Prix : 4500 F. (le tout), (s/garant. plus d'1 an.). Contacter Jean-Marc. Tel.: 42.28.22.04.

90 N° 2003017
Vds. pour Amiga 2000 Kit PC/AT (ss/garant. Oct.89.). (emball. orig.). Prix : 7490 F. (port gratuit). + nbrx. orig. (100 à 150 F. pièce). Tel.: (16).84.27.11.75. (ap. 19h30.).

AMSTRAD

ACHAT

20 N° 2002945
Vds. CPC 464 avec lect. de DK. (le tout en b.e.), + nbrx. jx. (à prix d'ami). Contacter Xavier. Tel.: (16).95.70.12.66. (le soir). Urgent!

55 N° 2002990
Ach. CPC 6128 coul. Prix maxi.: 2500 F. (rég. de la MEUSE). Urgent! Contacter BERTRAND Laurent. 37 R. de Strasbourg. 55500 LIGNY EN BARROIS. Tel.: (16).29.78.03.02.

CONTACT

31 N° 2002995
Ch. contacts pour éch. de softs sur 6128 3" ou 5". Poss. nbrx. softs. Env. vos listes à GONZALEZ. 4545 R. de St. Lys les Aujoulets. 31600 SEYSSES (16).61.56.04.87.

62 N° 2002967
Ch. contacts pour éch. jx., env. listes à BARANOWSKI Fabrice. 14 R. Jean Bart. 62160 BULLY LES MINES. Poss. : Strider, Ghostbuster II, Cabal, Silkworm, + d'autre softs. (rép. ass.).

81 N° 2002991
Envoyez vos listes de softs sur CPC. Vous recevrez la mienne. Ecrire à FAURE André. 10 R. de la Tuilerie. 81100 CASTRES.

95 N° 2002999
Ch. contacts sur 6128. Poss. softs. Ecrire à LEBREC Eric. 9 R. Félix Faure. 95200 SARCELLES.

VENTE

26 N° 2003012
Vds. impri. DMP1. Prix : 500 F. + adapt. TV coul.: 300 F. Amstrad. (le tout en t.b.e.). + cadeau disco. 5.1. Tel.: (16).75.59.53.32. (ap. 18h.).

30 N° 2003001
Affaire de l'année, vds. K7 (orig.), pour CPC 464/664/6128. (pas cher). Liste s/ dem. Ecrire à MARTINEZ Frédéric. 554 Rte. de Général. 30900 NIMES.

31 N° 2002973
Vds. CPC 6128 + nbrx. jx. + 2 utils. + 2 Joys. + Tunner TV. Radio écran coul. (le tout en t.b.e.). Prix : 3500 F. Tel.: (16).61.90.60.87. (ap. 20h.).

33 N° 2003011
Vds. CPC 464 coul. Prix : 1700 F. + DDI-1. Prix : 800 F. + jx. K7.: 250 F. (orig.) + bte. DK, progs.: 200 F. + SSA-1 + souris + autres périphs. (possi. tout séparé ou tout ensem.). Tel.: (16).57.74.10.65. (ap. 18h.). Urgent!

35 N° 2002952
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + impri. DMP 2160 + nbrx. jx. & utils. + bidouilles + bte. de rangt. + Joys. (t.b.e.). (val.: 11440 F.). Vendu : 6290 F. (à déb.). Contacter J.A. GILLOIS. Tel.: (16).99.42.22.52.

37 N° 2003016
Vds. CPC 6128 coul. + mon. + 1 Joys. + nbrx. jx. + utils. + souris avec man. + DK (neuf de 3 mois.). Prix : 3500 F. Tel.: (16).47.92.83.26. (ap. 19h.).

44 N° 2002987
Vds. CPC 464 mono. + nbrx. jx. (orig.). + magazines + magazines + man. + 2 Joys. Prix : 1400 F. (le tout). Tel.: (16).40.61.41.62. (ap. 18h. sauf le week-end.).

49 N° 2002994
Vds. softs: (Chase HQ, G. Court, WSW,...). Ou autre logs. à super prix. Contacter rapidement pour une liste à DENIS Christophe. 58 R. Ternière. 49240 AVRILLE.

60 N° 2002959
Vds. CPC 6128 mon. coul. + clavier + DK & jx. + 2 DK jx. orig. + man. + Joys. (le tout t.b.e.). + nbrses. revues. Prix : 4500 F. Contacter David. Tel.: (16).44.53.13.53.

65 N° 2003000
Vds. CPC 464 K7 + Joys. (Speed King) + man. + mon. coul. + nbrx. logs. Prix : 2500 F. + jx. Contacter LIZOUNAT David. Tel.: (16).62.96.70.92. (le merc. ou le dim.). Urgent!

67 N° 2003003
Vds. impri. Amstrad 3160, (très peu servie), (t.b.e.), avec cable + Joys. Quickshо. Prix : 1800 F. (le tout). (à déb.). Tel.: (16).88.80.47.83.

75 N° 2002972
Vds. CPC 6128 coul. + Joys. + nbrx. DK. + rev. Prix : 3000 F. (le tout). Contacter AUBRY Martial. Tel.: 42.71.03.73.

75 N° 2002993
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + 1 Joys. + 1 magnéto. + nbrx. jx., utils. Prix : 3000 F. Contacter Sébastien. Tel.: 46.33.03.03. (ap. 18h.).

75 N° 2002998
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + nbrx. jx. + boitier de rangt. Prix : 4990 F. Contacter Thomas. Tel.: 42.57.99.88. (ap. 17h.).

75 N° 2003013
Vds. CPC 6128 + nbrx. jx. + cable magnéto. et téléchargement. (val. réelle : 12000 F.). Je vds.: 2300 F. Contacter THIBAUD. 67 R. du Moulin Vert. 75014 PARIS. Tel.: 45.42.37.56.

75 N° 2003019
Vds. CPC 6128 coul. + Station Amstrad TV. Radio, Console + nbrx. livres, nbx. jx., DK., 3 Joys. Kit Amcharge. Prix : 3500 F. Contacter KILIAN. Tel.: 40.27.00.88.

77 N° 2002992
Vds. CPC 6128 coul. + livres + Joys. + 2/3 DK. Le tout neuf. Prix : 2200 F. Contacter CHAPUS Romain. Tel.: 60.02.26.47. (ap. 18h.). C'est urgent!

82 N° 2003020
Vds. CPC 6128 coul. + Synthe Vocal Techni-Musique + Scanner + Joys. (Speed-K). + nbrx. jx. + nbrx. utils. (val.: 6500 F.). Cédé à 4000 F. Contacter Nicolas. Tel.: (16).63.04.36.45.

86 N° 2002960
Vds. CPC 6128 + station TV. + radio-réveil + nbrx. jx. + Joys. Speed King + nbrses. revues. Prix : 3990 F. Tel.: (16).49.45.03.76. (ap. 19h.).

88 N° 2002961
Vds. softs, pour CPC 464 K7. Contacter Olivier. Tel.: (16).29.31.47.00. (entre 18h. et 20h.). Urgent!

91 N° 2002969
Vds. CPC 6128 coul. (état neuf) + Joys. + nbrx. DK. jx. Prix : 2900 F. Contacter Yann. Tel.: 69.38.97.79. (à partir de 18h30.).

91 N° 2002975
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + Joys. + nbrx. jx. : (Dragonnija, OP. Wolf, Renegade 3 etc...(tout neuf). Prix : 3000 F. Tel.: 60.78.05.24.

91 N° 2002983
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. disqs. + 1 Joys. + revues. (le tout en excel. état). Prix : 3000 F. Tel.: 60.80.21.78. (en sem. ap. 15h. et week-end.).

91 N° 2003009
Vds. CPC 6128 écran coul. + nbrx. jx. (récents) : Dragon Ninja, Double Dragon, Crazy Cars I&II. Contacter DESCARTES Alexis. R. du Haras. Res. du Boqueteau. ST/MICHEL S/ORGE. 91000. Tel.: 69.01.46.72.

92 N° 2002951
Urgent! Vds. CPC 464 mono. + mon. T.V. (MP1) + lect. DK DDI + nbrx. jx. & utils. (K7&DK orig.) + man. + liv. + Kit Téléch. + nbrses. rev. (val.: 9650 F.). Vendu : 4990 F. Tel.: 60.14.18.76.

92 N° 2002974
Vds. CPC 6128 coul. (ss/garant. 1/ms.). + nbrx. disqs. + nbrx. jx. + utils. discolo. 5.1 TTX. multiface, français, géo., etc... + man., liv., bureau. Prix : 3500 F. Tel.: 47.24.24.90.

93 N° 2002955
Vds. CPC 464 écran coul. + lect. DK DD1 + impri. DMP1 + West Phaser + housse + nbrx. DK & jx. + liv. + 3 man. Contacter CONTASSOT Michel. Tel.: 48.43.75.82. (de 18h. à 19h.).

93 N° 2002963
Vds. CPC 464 coul. + nbrx. jx. (orig.) + nbrses. rev. (le tout en t.b.e.). Prix : 2200 F. Contacter OUSSAMA. Tel.: 48.26.44.80. (ap. 18h.).

93 N° 2003005
Vds. CPC 6128 mono., (t.b.e.). + nbrx. jx. + revue + utils. + adapt. MP-2F. Prix : 3000 F. (le tout). Contacter GORCE Laurent. Tel.: 48.22.74.84. (ap. 18h.).

93 N° 2003008
Vds. DK. 3"1/2 DF/SF. 5"1/4 DF/DD. disq. 3" Amstrad. (le tout pas cher.). Ecrire à M. BIDOUX. 11 Ch. de Fer Prolongé. 93140 BONDY.

94 N° 2002956
Vds. CPC 6128 coul. + Tunner (TV Radio Reveil Bureau) + Joys. + rev. + nbrx. jx. Prix : 3000 F. (à déb.). Contacter Stéphane. Tel.: 48.81.99.75. (ap. 18h.).

95 N° 2002966
Vds. CPC 664 coul. + impri. DPM 2160 + magnéto. K7 + Joys. + nbrx. jx. Prix : 3500 F. (val.: 6700 F.). Tel.: 39.89.54.95.

95 N° 2002977
Vds. CPC 464 + lect. DDI1 + Joys. + très nbrx. jx. K7&DK (Barbarian II, Passing Shot etc...). Prix : 3500 F. Tel.: 34.72.58.22.

95 N° 2002989
Vds. CPC 6128 (t.b.e.), avec nbrx. jx.: Double Dragon, Shinobi, + Joys. + man...Contacter Laurent. Tel.: 39.78.15.02. (ap. 20h.).

ATARI

ACHAT

75 N° 2002976
Ach. Atari 520 STF. Prix ultima ou télé services. Contacter Raphaël. Tel.: 43.72.64.64. (le soir).

CONTACT

75 N° 2002953
Ch. corresp. Atari STE., pour éch. ou prets. Ecrire au 56 R. des Alouettes Emeric de Beketch-Gaucher. 75019 PARIS. et/ou. Tel.: 42.40.44.06.

VENTE

37 N° 2002978
Vds. Atari 520 ST/DF + 1 Joys. + souris + nbrx. discs + nbrx. jx. (Iron Lord, Great Courts, Populous, Kick Off). Prix : 4700 F. (à déb.). Tel.: 47.41.70.74. (ap. 18h.). Urgent!

73 N° 2002964
Vds. 520 STF. + lect. ext. + souris + Joys. + multiface + nbrx. logs. (jx., tableur...). (t.b.e.). Prix : 4000 F. Contacter Patrick. Tel.: 79.35.06.65.

75 N° 2002979
Vds. Atari 520 STF/DF (ss/garant. 07/91) + Free Boot + jx. + Joys. + revues (t.b.e.). Prix : 3000 F. (à déb.). Contacter LECLERC Serge. 7 R. St. Bernard. 75011 PARIS. Tel.: 43.71.35.55.

75 N° 2002985
Vds. Atari 520 ST. coul. + nbrx. jx., utils., basic, liv. etc... Prix : 3700 F. (éch. orig.). Tel.: 40.43.09.58. (à partir de 17h.).

75 N° 2002997
Vds. 520 STF/DF + jx. + Joys. + Freeboot + revues. (le tout en t.b.e.). Prix : 3000 F. (à déb.). (s/garant. 1 an.). Mon. ST SC1425. Prix : 1600 F. (t.b.e.). Contacter LECLERC Philippe. Tel.: 43.71.35.55.

77 N° 2002984
Vds. 520 STF + mon. coul. + Joys. + souris + jx. + utils. + liv. + rev. (ss/garant. 03/91.). Prix : 4000 F. Contacter Pascal. Tel.: 60.02.18.49. (ap. 19h.).

93 N° 2002986
Vds. nbrx. jx. sur ST. (orig.). : Twin World: 180 F. Fire: 120 F. Tom & Jerry II: 160 F. Ninja Warriors: 160 F. Galaxy Forces II: 170 F. Détails poss. Contacter Kieng. Tel.: 42.82.01.34. (le soir).

93 N°2003002
Vds. lect. ext. DF/SF314. Prix : 1000 F. (prix initial: 1780 F.). + jx.: (Chaos Strikes Back, Kick Off, Extra Time etc...). + disqs. Tel.: 48.32.80.43.

COMMODORE

CONTACT

29 N°2003004
Ech. jx. sur C64 DK. Poss. nbrx. softs, vds. aussi très bon jx. Contacter FOURNIER Pascal. 9 R. Croix de Mission. 29124 RIEC/ BELON.

69 N°2002958
Je désirerais correspondre avec le génial bidouilleur Lucas STP. Contacter SADOUS Hélène. 34 Bld. des Roses. 69800 SAINT-PRIEST.

VENTE

75 N°2002996
Vds. C128 + lect. DK + impri. Seikosha + écran mono. + ext. mémoire + nbrx. jx., utils. Prix : 3500 F. (le tout). Contacter Cyrille. Tel.: 42.24.75.25.

77 N°2002954
Vds. C128 + mon. coul. + DK Drive 1571 + liv., jx., Joys. (le tout très peu servi). Prix : 5000 F. Contacter HARQUEL Sébastien. 10 R. de la Chasse. 77000 MELUN. Tel.: 64.09.27.59.

92 N°2003015
Vds. C64 + lect. DK 1541 + nbrx. logs. Prix : 2700 F. (à déb.). Contacter DUBOST Stéphane. Tel.: 47.49.13.52.

93 N°2003007
Vds. tous softs et anciens jx. (a bas prix.), sur DK C64. Contacter COIN Patrick. 54 R. de Franceville. 93220 GAGNY. Tel.: 43.30.16.66.

SPECTRUM

VENTE

17 N°2002957
Vds. Spectrum 128K +2 + datacorder + dble. Joys. + nbrx. jx. + 1 Joys. (t.b.e.) + notice et prog. Prix : 1500 F. Contacter MARTIN Jérôme. Tel.: 46.42.09.92. (ap. 17h.).

AUTRES

CONTACT

37 N°2002971
Ch. pers. possédant impri. rens. contre envel. timbrée. Ecrire à J.M. PRIMUS. 5 All. des Cèdres. 37300 JOUE LES TOURS.

VENTE

23 N°2003014
Vds. jx. 5"1/4 pour IBM PC. (pas cher). (éch. possib.). Contacter BAYON Christian. 20Bis R. d'Etigny. 64000 PAU.

75 N°2002965
Vds. Console Sega + Pistolet + nbrx. jx. (val.: 3940 F.). Cédés : 2600 F. (vds. égal. jx. à l'unité : 150 à 180 F. ou groupé : 1600 F.). Contacter Frédéric. Tel.: 43.54.58.53.

75 N°2003018
Urgent! Vds. Console Nintendo et jx. : Mario 1&2, Gradius, Castelvania, Ghost'N'Goblins, Zelda. Vds. aussi Oric 1 et mon. Contacter Sam. Tel.: 43.43.19.24. (apr. 20h.).

92 N°2002887
Vds. Apple IIe + 2 lecteurs + Carte Chamauve + Nombreux Logiciels + Nombreux Livres + Joysticks + Tablette Graphique + Carte Imprimante + Carte Digitalisation Vidéo + Caméra + Ecran Monochrome. (Le tout en bon état). Possibilité de vendre séparément. Ecrire à Mme Beldi, 3 parvis du Breuil, appt 22, 92160 Antony.

92 N°2002887bis
Vds. Apple IIe + 2 lecteurs + Carte Chamauve + Nombreux Logiciels + Nombreux Livres + Joystick. (Le tout en très bon état). Contacter Alain au 42.37.90.46.

93 N°2003010
Vds. Console Nintendo, (t.b.e.). Prix : 500 F. + nbrses. K7 (orig.)., man., arcade nes advantage. Prix: 200 F. Contacter GERALD. Tel.: 48.40.75.52. (ap. 17h.). (Prix K7 entre 100 et 200 F.).

RUBRIQUE: ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT

STANDARD

☐ AMSTRAD ☐ COMMODORE
☐ ATARI ☐ SPECTRUM
☐ AMIGA ☐ AUTRES

TARIFS 50 F

Par chèque, C.C.P. ou timbres Poste à joindre avec la grille.
25 F. pour nos abonnés (joindre étiquette d'expedition).

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

JOYSTICK, Petites Annonces
53 avenue Gambetta, 92400 Courbevoie/La Défense


LES COMPILATIONS
D'ENFER
VOLUME 1
LES TOPS D'OR
AFTER BURNER
AERIAL ARCADE ACE
SEGA
ACTIVISION
NAVY MOVES
STRIKE FORCE HARRIER
MIRRORSOFT
STAR WARS
SKATEBALL
HEWSON
VOLUME 2
LES TOPS D'OR
LAST NINJA 2
OFFERT EN CADEAU
AVEC
LES TOPS D'OR Vol. 2
LAST NINJA 2
BACK WITH A VENGEANCE
SYSTEM 3
UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00
TT RACER
AMSTRAD
CASSETTE
Disponible sur
AMSTRAD
cassette 149 F
disquette 199 F
JAMES BOND 007
VIVRE ET LAISSER MOURIR
JEUX VIDEO
IKARI WARRIORS
elite
SKATEBALL
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

RUE BRIK A

DATA SWITCH

Ce matériel de pointe, peut être très utile si vous êtes à la tête d'une petite entreprise, et que les moyens vous manquent pour parfaire votre équipement informatique. Phonica vous propose le Data Switch. C'est un connecteur vous permettant de brancher deux ordinateurs sur une même imprimante, ou deux, sur le même ordinateur. Une petit gadget bien utile, qui vous facilitera la vie.

Vu chez AMIE.

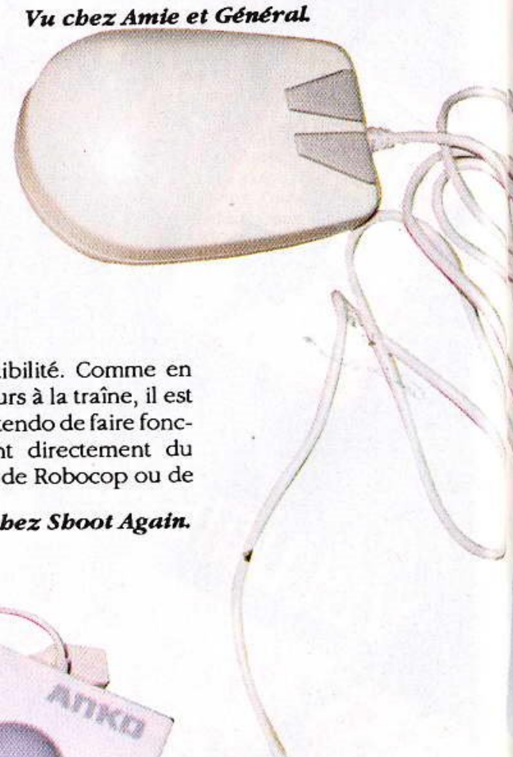




ANKO MOUSE

Si vous en avez marre de votre souris... Si sa couleur ne vous plaît pas... si le design n'est pas assez moderne... Si vous voulez épater la galerie... Alors oui, la souris de Anko est pour vous. D'un design tout nouveau, et d'une ergonomie ultra recherchée, cette souris comblera toutes vos espérances.

Vu chez Amie et Général.



ADAPTATEUR NINTENDO

Tout le monde ne le sait peut être pas mais les cartouches Nintendo au Japon n'ont pas le même format qu'en France. Ce qui pose bien évidemment de gros problèmes de compatibilité. Comme en France, question nouveautés on est toujours à la traîne, il est maintenant possible avec l'adaptateur Nintendo de faire fonctionner toutes les cartouches provenant directement du Japon. A vous les joies de Dragon Spirit, de Robocop ou de Fantasie Zone II.

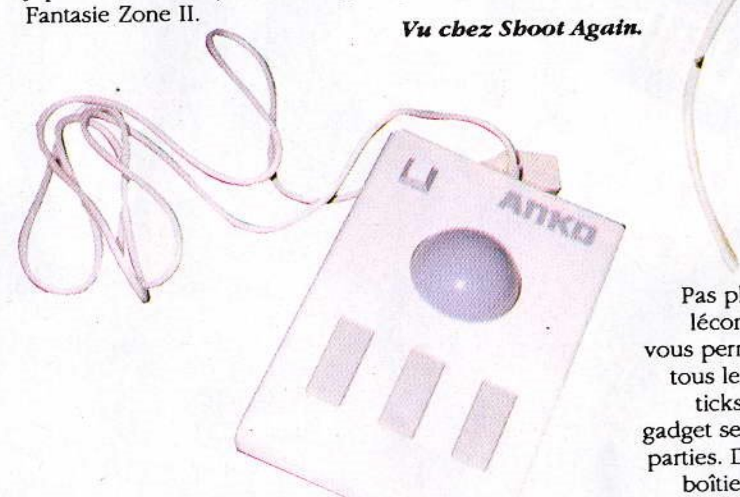
Vu chez Shoot Again.

POLLY LABELS

Vous êtes un créateur de génie, votre esprit foisonne d'idées et d'algorithmes démentiels. Oui mais voilà! Avec une boîte de disquettes vierges, vous n'avez en général que quelques étiquettes, ce qui n'est pas toujours suffisant. Grâce à Blackstuff et à ces étiquettes effaçables (erasable labels) plus de problèmes, puisque vous pourrez écrire et effacer sur les dites étiquettes autant de fois que vous le désirez. De plus, dans le packaging vous trouverez: 50 étiquettes, 2 feutres spéciaux pointes fines, un liquide pour effacer et de la ouate à inhiber. Tout cela pour environ 170Fr.

Vu chez AMIE.





ANKO TRACKBALL

Actuellement, il y une folie sur tout ce qui concerne les extensions en tout genre sur ST et Amiga. Ce trackball (sorte de souris inversée) ne me contredira pas, puisqu'il est utilisable aussi bien par les droitiers que par les gauchers, grâce à son troisième bouton, soit disant magique! Un produit pas très original, mais qui s'avère très sympathique surtout lorsqu'on a pas beaucoup de place sur son bureau.

Vu chez AMIE

Pas plus gros qu'une télécommande, cet engin vous permet de transformer tous les joysticks en joysticks à infra rouges. Ce gadget se compose de deux parties. D'une part, un petit boîtier que vous pouvez accrocher à la ceinture permettant l'émission des signaux, d'autre part un second boîtier que vous connecterez à la prise joystick de votre ordinateur ou de votre console de jeu pour la réception. Sur le Playwalker des petits switches, vous permettent également de jouer en autofire ou en manuel. Et tout ça pour une somme avoisinant les 400 fr, sympa.

Vu chez Shoot Again.

PLAYWALKER.

A BRAQUE



INTERFACE MIDI II

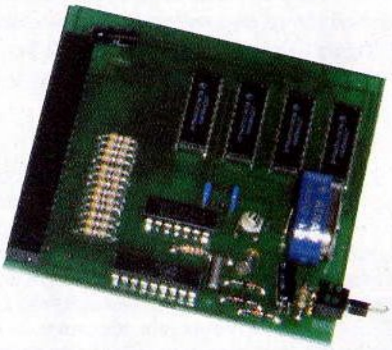
Voici l'interface MIDI la plus sympa du marché. Elle comporte deux "din" supplémentaires reconfigurables en plus des connecteurs habituels, c'est à dire la DB25 et Midi «In, Out et Thru".
Mais ce qui fait son originalité, ce sont les commutateurs, permettant de choisir entre «Out» et «Thru», évitant ainsi les manipulations excessives.
C'est un produit Trilogic pour Amiga 500/Amiga 1000/Amiga 2000.

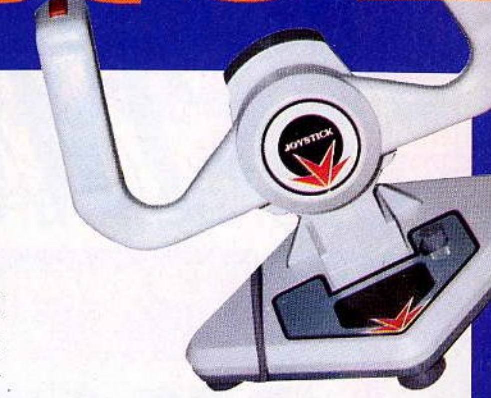
importé par Bus+ 510F.

EXTENSION RAM 512K POUR A500

Originale cette extension de mémoire car elle possède un interrupteur permettant d'avoir soit un Amiga 500 identique à celui d'origine soit l'équivalent d'un MO en mémoire. On a ainsi la possibilité de régler les problèmes d'incompatibilité fréquents, lorsque l'on se sert d'un micro «gonflé». La carte comprend aussi une horloge, un calendrier et une batterie. Un produit Trilogic

importé par Bus+ 975F.





CHALLENGER

Nom de Zeus, mais c'est bien sûr! Ca n'a pas la forme d'un joystick traditionnel, ça n'a pas l'odeur d'un joystick, mais c'est quand même un joystick. Si vous un êtes un passionné de simulateurs de vols ou de courses de voitures, ce stick là, il vous le faut. Si au contraire, vous êtes un fou de Shoot'em up passez votre chemin, avec le Challenger vous n'aurez aucune chance.

Vu chez Général.



CAMERA FREEDOMSTICK

Du nouveau pour la console PC Engine. Puisque grâce à Shoot again il est maintenant possible de transformer tous les joysticks aux normes Atari (si il possède deux boutons Fire séparés) aux normes NEC, cette modif vous coûtera 100 francs, mais vous serez obligez d'abandonner le controlpad d'origine. De toute façon ce stick est tellement mauvais, que le jeu en vaut la chandelle.

Vu chez Shoot Again.



«PRINTERFACE»

Une deuxième sortie imprimante? Sur mon Amiga? Pour quoi faire? Pour utiliser votre scanner ou votre digitaliseur en même temps que l'imprimante!
Difficile à installer au premier abord, «Printerface» s'avère être très utile lorsque l'on veut utiliser un logiciel accaparant le port parallèle.
De plus, «PRINTERFACE» comporte quatre modes permettant une utilisation plus souple de la sortie imprimante. Livré sous laforme d'un kit avec une notice en français.

Importé par Bus+ 1050F.



concours



Blue Angels

Organisé par ACCOLADE et JOYSTICK

DES LOTS DE COLLECTION!

A l'occasion de la sortie de Blue Angels, Accolade a décidé d'offrir, aux meilleurs des futurs pilotes, des prix extraordinaires. Les deux premiers recevront chacun cinq modèles réduits à monter soi-même des avions utilisés par la patrouille d'honneur des Blue Angels, c'est-à-dire un F9F-2 Panther (utilisé de 1949 à 1950), un F9F-8 Cougar (utilisé de 1955 à 1957), un F11F-1 Tiger (1959 à 1968), un F-4J Phantom II (1969 à 1973) et un A-4F Skyhawk (1974 à aujourd'hui). Ce sont de véritables pièces de collection! Les cinq suivants recevront respectivement deux modèles réduits du F18 Hornet, deux modèles du F11F-1 Tiger et un modèle du F9F-2 Panther. Dépêchez-vous de jouer, parce qu'il va vous falloir un paquet de temps pour les monter.

Comment jouer?

Oh, c'est très facile. Vous découpez le bon ci-dessous, vous prenez un stylo, vous choisissez la bonne réponse aux trois questions ci-dessous, vous les reportez sur le bon de participation, vous indiquez votre nom et votre adresse et vous attendez qu'on vous envoie votre lot. Seuls les bons originaux seront pris en compte. Les autres seront mangés. Les réponses doivent être envoyées à l'adresse suivante:

Joystick - Concours Blue Angels 53 Avenue Gambetta 92400 Courbevoie La Défense

Et pas à l'adresse suivante: Charcuterie Bonnot 25, rue Vavin 75006 Paris

Vous avez jusqu'au 25 mars pour envoyer vos réponses, le cachet de la poste faisant foi de veau. Les réponses qui parviendraient après cette date seraient déchirées en tout petits bouts et jetées par la fenêtre du neuvième étage. En cas d'ex-aequo, les gagnants seront tirés au sort.

Question numéro 1:

Le premier vol supersonique a eu lieu le 14 octobre 1947 sur un Bell X1: le pilote a réussi à voler à 1078 kilomètres/heure à une altitude de 12800 mètres. Qui était ce pilote?

1 A Chuck Yeager
1 B Buzz Aldrin
1 C Maverick G. Swanson

Question numéro 2:

Quel est le surnom donné au B52 de Boeing, d'un poids total de 230 tonnes, dont 30 de bombes?

2 A Flying Fortress
2 B Strato fortress
2 C Bomber Fortress

Question numéro 3:

Quel est le record de vitesse atteint par un F44 Phantom II, l'ancêtre du F4J Phantom II utilisé par les Blue Angels?

3 A 2585,4 km/h
3 B 1732,2 km/h
3 C 2101,9 km/h



BULLETIN REPONSE (à renvoyer avant le 25 mars 1990 à Joystick Concouers BLUE ANGELS 53 avenue Gambetta 92400 Courbevoie La Défense)

Question 1 ______ Question 2 ______ Question 3 ______

Je m'appelle : ____________________

Adresse : ____________________

____

Code postal : | | | | | | Ville : ____________________

Age : ____________ Ordinateur : ____________________

ENCORE PLUS FORT QUE KICK OFF!!

Player Manager

CREEZ, ENTRAINEZ ET DIRIGEZ VOTRE PROPRE EQUIPE!





- La version améliorée de KICK OFF: La MEILLEURE simulation de football. Ultra rapide et ultra précise.
- Possibilité de définir votre propre tactique.
- Entraînez votre équipe et regardez les joueurs mettre en application votre nouvelle stratégie.
- Plus de 1000 joueurs dans le championnat. Chaque joueur a ses propres caractéristiques.
- Un marché du transfert hyper dynamique. Seuls les requins survivront!!!
- Possibilité de suivre un joueur particulier sur le terrain et de réviser vos jugements sur vos prochains transferts.
- Chargement et sauvegarde de toutes les options du jeu. Championnat et Coupe.

■ VOUS JOUEZ CAPITAINE

Vous avez maintenant la possibilité de contrôler toujours le même joueur ou celui le plus près de l'action , ce qui vous permettra avec une tactique personnelle de créer des ravages dans la défense adverse.

■ VOUS CHOISISSEZ LES TACTIQUES

Quatre tactiques efficaces vous sont proposées, mais vous pouvez en créer de nouvelles en déterminant, à l'entraînement, l'emplacement de chaque joueur en fonction de la position précise de la balle. Vous pourrez voir votre tactique en action à l'aide des lignes de trajectoires.

■ VOUS JOUEZ ENTRAINEUR

Pour monter dans la division supérieure, vous devrez trouver les tactiques gagnantes, acheter les bons joueurs sur le marché des transferts et sélectionner votre équipe. il vous faudra réussir le plus vite possible.

■ VOUS CHOISISSEZ LES JOUEURS

Chaque joueur possède ses propres qualités: précision de tir et de passe, vitesse, concentration, agressivite, qualite de tackles. D'autres facteurs rentrent aussi en ligne de compte: l'age, l'expérience, le poids, le tempérament le moral du joueur, les blessures et le nombre d'avertissements peuvent compromettre vos plans.

PLAYER MANAGER VOUS FAIT VIVRE DE MANIERE HYPER REALISTE
dans la peau d'un capitaine d'équipe, d'un manager et d'un joueur. Attention vos supporters vous observent!!

Programmé par l'équipe de KICK OFF, TILT D'OR 1989, 4 D'OR 1989, AWARD DU MEILLEUR JEU DE L'ANNEE 1989 EN GRANDE BRETAGNE.

ANCO

AMIGA - ATARI ST
Bientôt disponible sur C64 et AMSTRAD CPC
ANCO SOFTWARE: Tel: 16 (1) 45 09 19 99

arcades

Vous vouliez une rubrique régulière sur les jeux d'arcade? La voici. Chaque mois, notre spécialiste ès-pièces de dix balles vous emmènera faire un tour du côté de ces saloperies de bécanes qui vous pompent votre pognon en moins de temps qu'il n'en faut pour le gagner (malheureusement). Et pour inaugurer cette rubrique, quoi de mieux que le Salon annuel des, justement, jeux d'arcades?



AMUSEXPO 89



Le salon international des industries pour Forains et Artisans du divertissement s'est tenu fin décembre pour la 18ème fois consécutive. Strictement réservé aux professionnels, fabricants et distributeurs, il présentait toutes les nouveautés en matière de jeux vidéos, flippers, juke box, vidéos laser et billards, à l'intention des exploitants de café et de salles de jeux.



Les tendances sont cette année multiples, les jeux à plusieurs joueurs simultanément (jusqu'à 8) sont légion, tout comme les simulateurs, mis à toutes les sauces (voitures, motos, tank, avions...).

Les meubles se font plus grands, et les moniteurs atteignent 28 à 37 pouces (respectivement 71,85 et 95 cm), et même jusqu'à 50 pouces sur des écrans à vidéoprojecteur. On peut dorénavant s'asseoir pour jouer devant les écrans géants.

La fréquentation des stands n'était pas excessive, surtout que tous les exposants n'avaient pas mis leurs jeux en «Free Play» (crédits infinis) et l'on ne pouvait, alors, que baver devant l'écran.

Les grandes marques s'offraient en plus des stands géants et des murs de moniteurs présentant leurs nouveautés.

Beaucoup de sociétés inconnues jusqu'alors, mais dont la plupart ne le resteront pas.... Bien sûr, notre envoyé spécial était là. Il vous raconte, stand par stand et alphabétiquement, tout ce qui était présenté. Pour des raisons de place, vous n'aurez droit ce mois-ci qu'à Alpha jusqu'à Nintendo. Le mois prochain, de Sega à V-System!

Reporter :
Yvan Elbaz

ALPHA

Alpha, nouveau venu dans le milieu, présente sous le patronage de SNK, à qui il rachète les routines et les composants, ses cartes ***Sky Adventure***. Shoot'em up à scrolling vertical pour deux joueurs simultanés, il vous entraîne à la poursuite d'un dictateur qui veut conquérir la Terre. Aux commandes d'un avion datant de la dernière guerre, muni cependant d'armes résolument modernes (lasers, boules de feu), vous devez détruire successivement des hélicoptères, des vaisseaux spatiaux, des statues volantes et même des plantes carnivores (qui crachent du feu). Sous ce scénario très réaliste, se cache un ersatz de ***Sky Soldiers***, paru précédemment chez SNK, dont il reprend bon nombre d'éléments, à commencer par certains effets spectaculaires (explosions, boules de feu). On espère plus créatif (et moins pompé) de la part d'Alpha la prochaine fois.





Sky Adventure d'Alpha.

ATARI GAMES

Atari Games, quant à lui, présente l'une des attractions de ce salon: ***S.T.U.N. Runner***, suite futuriste de ***Hard Drivin'***, simulateur de conduite que l'on ne présente plus. Tout en reprenant ses qualités principales (vues 3D, surfaces pleines en polygones), il rajoute la possibilité de se déplacer sur la totalité de l'écran et de tirer sur ses concurrents, le tout dans un vaisseau propulsé magnétiquement à plus de 1000 Km/h! Mais comme c'était trop simple, dans son infinie bonté, Atari a rajouté un temps limite, des concurrents indestructibles (ce qui n'est pas votre cas) et des étoiles jaunes jonchant les routes, sur lesquelles vous devez passer faute de voir votre vitesse et votre énergie diminuer progressivement. Evidemment, il y a une échappatoire: dans les tunnels que vous traverserez entre deux cités se trouvent des dalles luminescentes qui, lorsque vous passerez dessus, surchargeront vos batteries pendant quelques secondes, vous rendant invulnérable et encore plus rapide. Mais une fois fini, le moindre choc détruira un de vos ailerons, ce qui vous déstabilisera. Dommage que le meuble sur lequel on est assis ne bouge pas et soit aussi moche.

Autre nouveauté, ***Skull & Crossbones*** est un jeu de cape et d'épée dans la plus pure tradition qui vous laissera arraisonner navire après navire, seul ou à deux, et qui fonctionne avec un système d'énergie. Seul regret: les mouvements sont un peu limités.

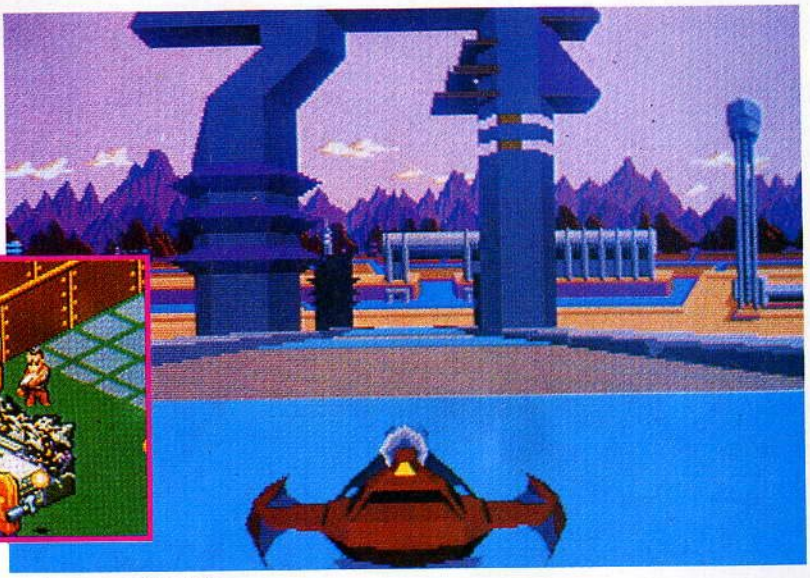
Tournament Cyberball 2072 vous propose une partie de football américain aux commandes d'une équipe de robots, avec jusqu'à 4 joueurs divisés en deux équipes rivales, en championnats ou contre l'ordinateur. Le jeu, visualisé sur deux moniteurs, propose une vue en perspective mobile et de nombreuses possibilités dans le déroulement de la partie, avec des choix stratégiques. On retrouve, comme dans son prédécesseur CYBERBALL, le ballon qui chauffe et fini par exploser entre les mains mécaniques de vos robots si le jeu se prolonge trop.



Est présenté aussi ***Escape from the Planet of Robot Monsters***, qui propose dans un style propre à Atari, très esthétique, de diriger Jake (un brun aux lunettes noires) et Duke (un beau blond) sur la planète X où les méchants Reptilions tiennent prisonniers des milliers d'humains obligés à fabriquer une armée de robots destinés à envahir la terre. Divisé en 3 sections, en vue 3D, (plus familière aux possesseurs d'ordinateurs qu'aux joueurs de jeux d'arcade), il vous faudra donc libérer les otages et vous débarrasser des robots, sans









Ci-dessus : S.T.U.N. Runner.
En médaillon : Escape from the Planet ot the Robot Monsters.

oublier le géant de fin de tableau ainsi qu'un tableau bonus sous forme de labyrinthe. Seul constructeur totalement américain, Atari réussit brillamment à nous changer du style japonais.

Bally/Midway, fameux fabricant de flippers qui s'est diversifié dans les jeux vidéos, présentait***Arch Rivals***, une simulation de basket dans un style très américain, avec scrolling horizontal continu et un ou deux joueurs simultanés, opposés entre eux ou contre l'ordinateur, avec une multitude de coups possibles et la possibilité, très appréciée, de pouvoir frapper l'adversaire. Le contexte graphique et sonore est sublime. Graphismes haute résolution et musique rock, avec voix digitalisées: jamais entendu rien de tel en jeu vidéo! Un futur hit. Bravo à cette société qui réalise peu de jeux par an mais qui le fait bien.



Willow, de Capcom.

CAPCOM

CAPCOM-Japon (Capsule Computers, transformé depuis en captive communications ou Captain Commando pour ce qui est de sa filiale américaine), présente le CP System Board, une carte-mère comprenant des co-processeurs dédiés graphisme, animation et son stéréo, intégrant déjà les routines d'exploitation, à laquelle il suffit de rajouter une carte secondaire comprenant les graphismes et la musique du jeu pour que cela fonctionne. En changeant de carte on change de jeu, et ce système permet une qualité graphique et sonore supérieure aux cartes classiques, mais il revient plus cher et ne s'amortit qu'au bout de quelques jeux, obligeant l'exploitant a être fidèle à la marque. Attendons de voir concrètement ce que ça donnera quand des jeux sortiront.

Willow, jeu à grand spectacle adapté du film de Georges Lucas, propose de partir à l'aventure dans le but de tuer une méchante reine. Vous dirigez alors alternativement deux personnages: Willow, un nain aux pouvoirs magiques, et Madmartigan, un guerrier expert dans le maniement des armes, compagnon du précédent. A chaque tableau, le joueur change de personnage; il est tour à tour guerrier puis nain, les pouvoirs étant très différents. Suivant le temps de pression sur le bouton, vos coups se font plus violents (merci Irem!). Visuellement parfait, ce jeu à scrolling multi-directionnel étonne par sa réalisation impeccable à tous points de vue, avec des monstres superbes à l'animation réaliste occupant la moitié de l'écran et le système dorénavant classique chez CAPCOM permettant d'acheter de nouvelles armes et pouvoirs avec l'or récupéré sur vos adversaires.

Le meilleur jeu CAPCOM à ce jour, encore un hit! ***U.N. Squadron***, shoot'em up à scrolling horizontal pour un ou deux joueurs simultanés, vous propose de choisir entre 3 appareils et pilotes: Shin Kazama, le japonais rapide, Mickey Simon l'américain sur-armé (oeuf corse), et Greg Gates et son bombardier. Maintenant, devinette: qui peut bien être l'ennemi si ce ne sont pas les Japs? Vous avez trouvé? Bravo. On rajoute l'énergie limitée et l'inévitable monstre de fin de tableau et on a quand même un des plus beaux shoot'em up du moment. J'oubliais, il y a la possibilité d'acheter des armes complémentaires chez un marchand d'armes pas exactement officiel. Suivant.

CAPCOM Bowling est un bowling des plus classiques, mais très beau et muni de plus d'une manette spéciale.

Dans ***Mad Gear***, on pourrait presque dire: on reprend tout et on recommence, car c'est une copie conforme de LED STORM; mêmes décors, mêmes armes, seul l'aspect de votre voiture et de vos concurrents a changé. Vous avez donc le choix entre trois types de voitures, la Formule 1, très rapide mais peu résistante, la Porsche, rapide et résistante, et le camion, très résistant mais très lent. Placé sur des routes suspendues dans le vide, il vous faudra éviter les voitures qui tentent de vous faire tomber, sans oublier les flaques d'huile et la route qui s'arrête dans le vide. Plutôt que de laisser les autres la plagier, cette fois, CAPCOM se copie elle-même, comme une grande, et occupe ainsi le marché. Et le joueur dans tout ça? Il paye.

Autre bonne surprise, ***Dynasty Wars*** est situé au temps de la dynastie féodale et des samouraïs au Japon. Dans des décors somptueux et un graphisme d'ambiance, vous allez traverser le pays en passant par la grande forêt, des lacs et des ponts, afin d'atteindre votre but: vous emparer de la forteresse de la montagne. Vous pouvez choisir au début du jeu entre 4 barons aux antécédents sanglants, du coupeur de tête au castrateur sadique. Avouez que le choix est difficile. A cheval sur votre destrier, aidé d'un éventuel second joueur, il vous faudra affronter les soldats ennemis armés d'un sabre ou d'une

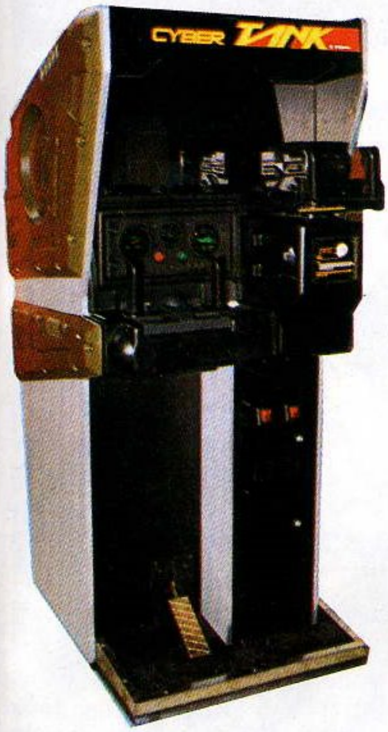
U.N. Squadron, de Capcom.



lancé à puissance variable suivant le temps de pression. Une arme spéciale vous est tout de même accordée, et elle est différente suivant la situation dans laquelle vous vous trouvez: soit un de vos fidèles sujets vous protège se sacrifiant, soit un groupe d'archers surgit, décochant des flèches sur votre ennemi. Ce jeu est le meilleur beat'em up actuel.

CORELAND

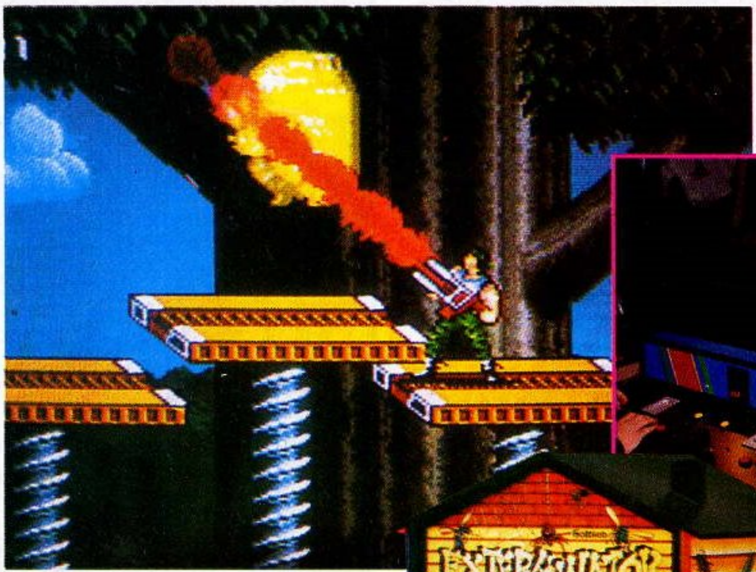
Coreland, illustre inconnu, présente un simulateur de tank futuriste, le ***Cyber Tank***. Un ou deux joueurs peuvent conduire l'appareil simultanément. Le premier s'occupera de la direction et de la mitraillette avant, alors que le second sera relégué à la tourelle et aux commandes du canon. Disposant de deux viseurs, les joueurs pourront alors détruire bunkers, jeeps, avions et barrages, sans oublier les soldats. Le tout se dirige comme un vrai tank et est visualisé sur deux écrans côte à côte (l'un devant vous alors que l'autre est en dessous, projeté par un miroir en superposition). Une nouvelle marque à suivre.



DATA EAST

Data East, fabricant de flippers américain qui a fait ses débuts dans les jeux vidéos, en rachetant les licences des manettes de jeux SNK (qui ont la particularité de pouvoir tourner sur elles-mêmes pour diriger le tir), présente ***Act Fancer***. Dans un futur incertain sur terre, vous parcourez New-York dévastée et en ruines, affrontant des êtres mythiques aux pouvoirs surnaturels. Aux commandes d'un monstre étrange, avec un bec, deux pattes et une queue, qui augmente son pouvoir en changeant d'aspect, il vous faudra courir et sauter afin de sortir vivant de la ville. Pas vraiment un beat'em up, ni même un shoot'em up, ce jeu est surprenant. Son style graphique fantaisiste est plaisant. Dommage que l'on perde les pouvoirs acquis (pour sauter plus haut, tirer plus fort et dans plusieurs directions) au moindre contact avec l'ennemi, le second étant mortel.

Midnight Resistance, (qui reprend le type de poignées de SNK), est la suite de Heavy Barrel, ancien succès qui proposait dans un scrolling vertical ou horizontal, (suivant les tableaux), de pénétrer avec un ou deux soldats (ils sont frères), dans une base afin de la détruire, le tout dans un décor très high-tech. Le méchant pas beau n'étant pas mort à la fin, il se venge en enlevant votre famille que vous partez sur le champ libérer. 8 tableaux composent cette suite, avec des clés à récupérer sur certains officiers afin d'ouvrir des caisses d'armes à la fin de chaque étape (lance-flammes, tir trois directions, bazooka, mitraillette et des armes dorsales, missiles téléguidés, lasers directionnels). Attention, toutes les armes sont limitées et le jeu, en plus d'être illogique dans le dernier tableau (des carrés géants avec des visages qui montent et descendent lentement, sans espacement, et une tête géante qui vole d'où sortent des cerveaux, ce qui n'est vraiment pas dans le ton du jeu) est en plus buggé (lorsque à deux joueurs l'un saute et l'autre non, il touche le bord de l'écran et meurt), ce qui est bien crispant. C'est pourtant quand même un bon jeu.



Fighting Fantasy est un jeu de combat d'héroïc-fantasy seul ou contre un ami. Dans ce cas, le gagnant poursuivra les combats dans l'arène et affrontera des géants et autres femmes-serpent, magiciens et même l'homme invisible (dont vous verrez tout de même l'arme vous meurtrir). Avec des sprites géants et la possibilité d'acheter d'autres armes grâce à l'argent gagné aux combats, le personnage humain que vous dirigez, agile et armé d'une épée, vaincra facilement les premiers adversaires. Mais la difficulté étant mal dosée, il vous sera impossible de vaincre l'homme invisible, ce qui bloque le jeu.

Secret Agent (qui peut aussi s'appeler ***Sly Spy*** selon que la carte est importée du Japon ou d'Amérique) vous propose de vous mettre dans la peau d'un agent secret et de mettre à jour les plans d'une dangereuse organisation. Armé de vos poings et d'un pistolet, il vous faudra d'abord sauter en parachute et vous débarrasser de vos partenaires indésirés en plein vol, puis, au guidon d'une moto, échapper à vos poursuivants pour ensuite pénétrer dans un bateau ennemi, sans oublier la fuite par la mer en tenue de plongeur. Beat'em up très varié, il n'est pas pour autant original et on se demande ce qu'un laser géant vient faire dans vos armes. Espérons que Data East créera quelque chose d'original, un jour...

Dans un style plus pacifiste, ***Pocket Gal 2*** (jamais entendu parler

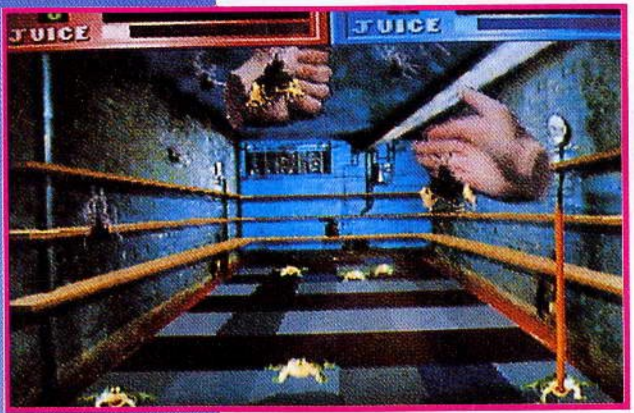
Midnight Resistance de Data East et, ci-dessous, la console.





du 1), est un billard vu du dessus où vous pouvez, en gagnant, déshabiller peu à peu la jolie serveuse du bar dans lequel vous vous trouvez. Au fur et à mesure de vos victoires, vous changerez de bar et de serveuse, pour arriver jusqu'aux endroits de luxe. Revenons au jeu lui-même et laissons là ces viles perversions: vous pouvez choisir la direction du tir, visualiser son éventuelle trajectoire et doser sa force. A certains moments du jeu, un des six trous composant la table se met à clignoter: si vous arrivez à faire tomber la prochaine boule dans celui-ci, un bonus vous sera accordé. Petit détail qui à son importance, le temps est limité. Un bon jeu qui nous change, et qui à de quoi exciter... Jetez donc un coup d'oeil à la présentation, vous y verrez une petite Japonaise s'y faire dévêtir en beauté.

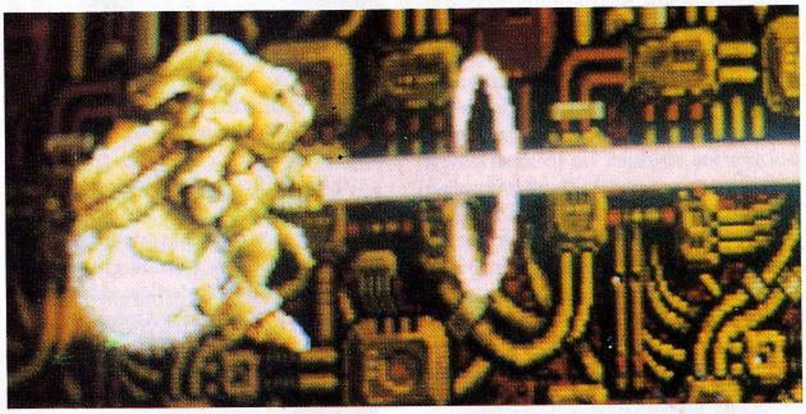
Game Tek, constructeur américain inconnu en Europe, présente l'adaptation en jeu vidéo d'un jeu mondialement connu: ***Wheel of Fortune*** (la roue de la fortune), où vous allez pouvoir gagner des parties gratuites (les gains d'argent étant interdits en France, exception faite pour les casinos et l'état), si vous êtes parfaitement bilingue (c'est en anglais, et deviner des proverbes en anglais...). Heureusement, l'éditeur annonce une version française pour bientôt. Graphismes et animations sont très réussis, superbes dégradés et sons... d'ambiance (clic de la roue). Trois joueurs peuvent s'affronter. Pas demain la veille que vous trouverez ça en salle de jeu. Existe en meuble debout, mini-meuble pour bars et table cocktail.



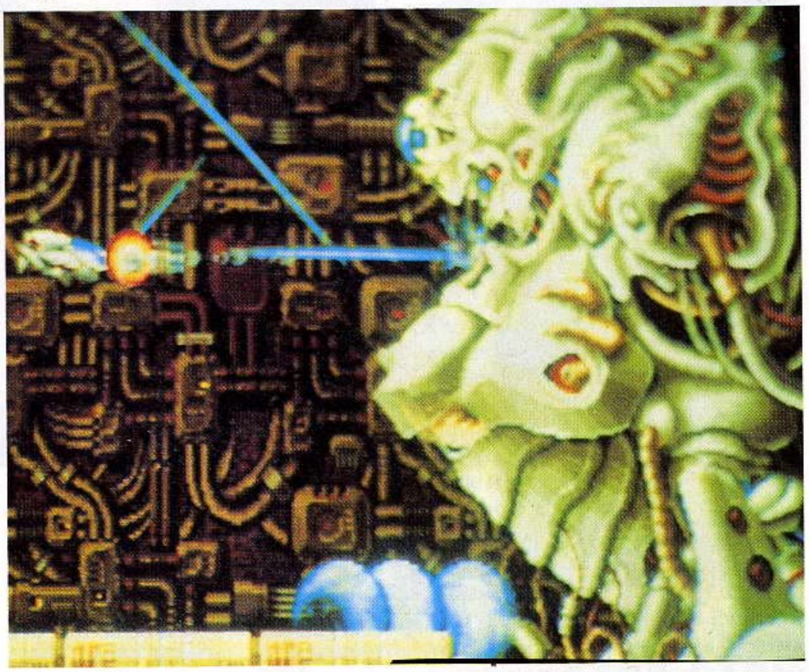
Exterminator, de Gottlieb.

GOTTLIEB

Gottlieb, autre fabricant de flippers (n'avait pas sorti de jeux vidéo depuis 1982), a décidé de s'y remettre maintenant qu'il a été racheté par Premier Technology, qui est d'ailleurs le créateur du jeu. ***Exterminator*** vous laisse en de bonnes mains puisque c'est justement une alternative aux jeux japonais (celui-ci est entièrement américain): il propose a un ou deux joueurs simultanés de s'affronter ou de coopérer afin de débarrasser une maison de tous ses insectes nuisibles tout en étant écologique (au revoir, insecticides), puisque c'est avec les mains que vous allez les écraser, leur taper dessus ou même leur tirer dessus, avec des lasers au bout des doigts. Vous avancez donc lentement et ramassez les boîtes de Coke qui roulent par terre puisque votre énergie n'est pas limitée et que les insectes ne se privent pas de vous piquer. Des images digitalisées pour les mains sont à la base du jeu, avec un nombre impressionnant de couleurs. Il faut tout de même un certain temps pour s'habituer aux commandes, mais après c'est du délire! Vue 3D en perspective.

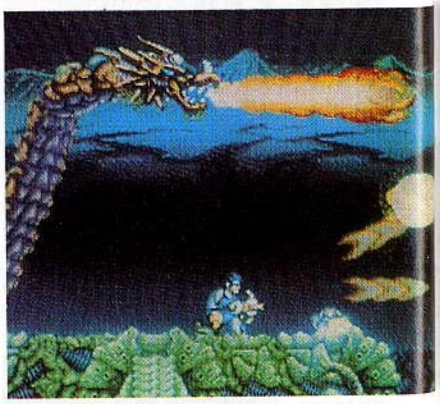


R-Type II, sur machine IREM.



HOME DATA

Home Data, nouvelle petite société japonaise, présente un jeu de combat dans une arêne: ***Battle Cry***. Un ou deux joueurs peuvent s'affronter, mais il est plus intéressant de jouer contre l'ordinateur. Comme dans un championnat, des présentateurs annoncent le combat et vous êtes lâché dans un décor chaotique, affrontant des loubards envoyés par votre adversaire afin de vous empêcher d'atteindre l'arêne. Il vous faudra faire vite, l'hélicoptère devant vous prendre en fin de tableau n'attendant pas indéfiniment, et les loubards arrivant sans cesse. Outre les classiques coups de poings et de pieds, des attaques originales sont disponibles, tel que des pirouettes mortelles (pour l'adversaire) où vous déchargez d'un seul coup toute l'énergie de votre corps du bout des pieds, envoyant l'adversaire au tapis. D'autres positions de ce genre sont possibles, avec les mêmes effets. Mais dans l'arêne, votre adversaire est aussi puissant que vous et le battre ne sera pas aussi facile. Mêlant le catch, la boxe, le karaté et le combat de rues, ce jeu très réussi arrive à vous épuiser autant qu'un vrai combat à



Dragon Breed sur IREM.

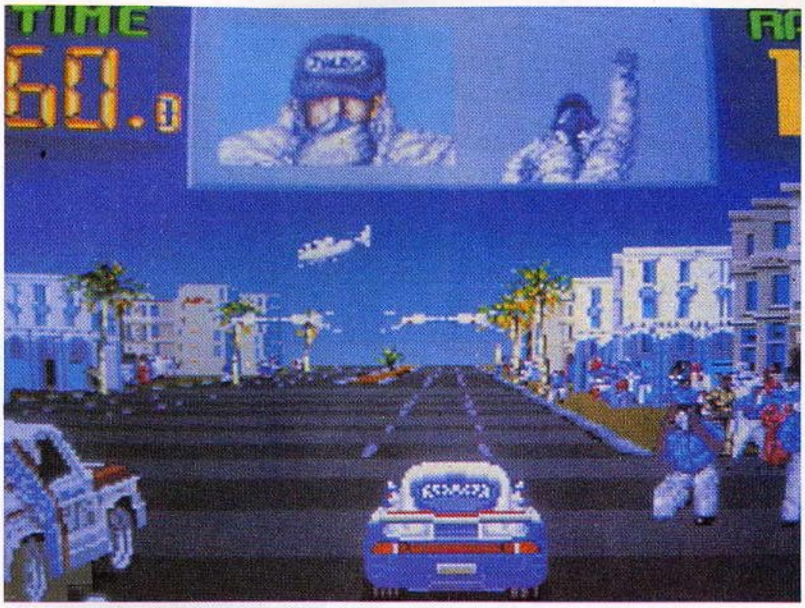
force de secouer le joystick! Seul regret, l'animation des personnages est saccadée car il manque des positions intermédiaires et le scrolling n'est pas exactement fluide. Mais c'est jouable à souhaît et l'on oublie vite ces petites imperfections de jeunesse.

IREM

IREM, qui n'est pas en reste, présente le très attendu ***R-Type II,*** digne suite de R-Type. Dans cette nouvelle mouture, l'eau a envahi les grottes et des cascades surgissent des côtés, vous êtes poussé par celles-ci vers le fond, affrontant une multitude de monstres marins et expérimentant votre nouvelle arme: en plus du laser variable vous avez maintenant la possibilité de lancer un certain nombre de boules d'énergie se dispersant à l'écran et détruisant tout ce qui est en face de vous. Les autres armes sont les mêmes et le vaisseau n'a pas



changé; par contre, des armes permanentes ont été ajoutées: des bombes spéciales qui sont lancées vers le bas et qui lorsqu'elles touchent un vaisseau ou le sol, provoquent une réaction en chaîne détruisant tous les vaisseaux adjacents. Je vous laisse imaginer l'utilité de la chose lorsque vous avez des canons à terre qui vous tirent dessus. A propos de difficulté, celle-ci a été réhaussée largement, à tel point que l'on ne voit pas toujours où on est à l'écran tellement les ennemis sont nombreux, sans compter les vaisseaux-mères; jusqu'à 3 en même temps à affronter, suivis d'une forteresse puissamment armée. Autant vous le dire, à certain niveaux avancés, la difficulté est telle qu'on est vraiment frustré: il faudrait connaître le tableau par coeur pour le passer. Trop c'est trop! Ca rend le jeu inintéressant à terme.



Dragon Breed est le premier jeu depuis bien longtemps chez IREM qui ne soit pas une bataille de vaisseaux. Non, je vous rassure, c'est toujours un shoot'em up mais cette fois vous dirigez un guerrier qui est aux commandes d'une étrange monture: un dragon. Le dragon est indestructible et peut servir à bloquer les tirs des ennemis qui se baladent à l'écran. Le guerrier utilise sa magie alors que le dragon peut tirer des boules de feu, mais son tir dépend du temps de pression. Comment-ça, ça vous est familier? Naturellement, des armes supplémentaires peuvent être obtenues en détruisant un escadron ennemi, ce qui est bien utile, vu la difficulté du jeu. Décors très beaux, animation parfaite et ennemis très variés. Une agréable alternative à R-Type.

Pour finir, l'énième shoot'em up, ***X-Multiply,*** innove un peu en proposant un vaisseau muni de deux tentacules reliées à deux autres petits vaisseaux, tirant aussi et étant indestructibles.

Pourtant, ***Legend of Hero Tonma*** est là pour nous changer un peu les idées, car il vous met dans la peau d'un petit magicien qui s'attaque à l'île de son éternel ennemi, un vil sorcier. Armé au début assez sommairement, vous trouverez rapidement disséminés çà et là différents nouveaux pouvoirs qui vous aideront dans votre aventure, ainsi que des pièces d'or vous donnant des points. Les trolls et autres squelettes que vous affronterez seront là pour vous barrer la route, mais heureusement vous pourrez, si besoin est, rebondir sur leurs têtes afin de les étourdir un instant. Scrolling horizontal puis multi-directionnel aux tableaux suivants. Preuve est faite qu'IREM sait ne pas se borner aux shoot'em up, alors qu'ils continuent!

Ci-contre : Big Run, de Jaleco. Ci-dessous : "In Action !"



JALECO

Jaleco dont on n'avait pas entendu parler depuis bien longtemps prépare sa rentrée ainsi qu'une revanche envers toutes les simulations de voitures de courses puisqu'il présente ***Big Run,*** censé représenter le PARIS-DAKAR. D'ailleurs, il va vous surprendre puisque le côté raid est très bien rendu et les obstacles



Big Run.

plus variés et surprenants que sur d'autres marques. Et puis les deux vitesses sont bien utiles, tout comme le klaxon qui fait écarter vos concurrents. Abonnez-vous aux joies du hors pistes, sans routes balisées, tra-

versant désert, oasis, villages pour arriver aux villes-étape. Jusqu'à 4 Big Run peuvent être reliés entre eux pour créer une vraie compétition entre les différents joueurs. Existe en version debout, assis et avec cockpit mobile, qui rend toutes les vibrations qu'encaisse une voiture durant une course tout terrain.

Astyanax propose quand à lui de guider un barbare affrontant multiples dangers à travers la Grèce à la recherche d'un trésor. Monstres variés, dragons, squelettes, les classiques agrémentent ce jeu en plus des armes à ramasser (une pierre sort de la terre, lorsqu'elle est cassée l'arme apparaît) et des pouvoirs magiques (tempête faisant tout disparaître, utilisable une seule fois par vie).

Autre beat'em up mais de style karaté (ça faisait longtemps), ***Hacboo*** vous transporte au Japon médiéval affronter un vilain seigneur, seul ou accompagné d'un ami. Sans armes, sauf la possibilité de donner des coups plus puissants, ce jeu un peu lent et graphiquement moyen n'est pourtant pas dénué d'humour; lorsqu'un adversaire est battu, il est envoyé par dessus l'écran et s'écrase de temps en temps sur la caméra (il occupe alors tout l'écran). Très amusant, surtout si c'est une femme...



Pang, de Mitchell.

Changement de décor, ***Counterforce*** est un jeu de tir avec mitraillette dans la jungle profonde (merci Taito et Operation Wolf), tout plein de soldats. Les graphismes changent par rapport a son modèle, apportant un intérêt nouveau au jeu. Une profusion d'armes sont aussi disponibles, qu'on peut récupérer dans des caisses. Scrolling horizontal.

Dernier de la liste, ***Lord of the King*** est un jeu de combats héroïc-fantasy avec guerriers à l'appui. Réussi, sans plus.

KONAMI

Konami, l'habitué des changements de noms, présente ***Block Hole***, (que vous trouverez aussi sous le nom de ***Quarth***, selon la provenance de la carte), jeu pour un ou deux joueurs simultanément qui dans des graphismes évoquant le voyage sur la lune de Jules Verne, vous fera tirer sur des quadrilatères vous venant dessus, incomplets, qu'il faudra compléter en les remplissant à l'aide de votre canon a carrés manquants, avant qu'ils ne vous touchent. Un jeu très fantaisiste qui apporte un peu de stratégie dans le classique Pan-Pan, Boum-Boum, malgré une réalisation peu soignée (scrolling saccadé et dessins dénudés à l'extrême, pareil pour le nombre de couleurs).



Block Hole, de Konami.

Dans un style plus classique, ***Teenage Mutant Ninja Turtles*** est adapté du dessin-animé de Mirage Studios, qui fait un tabac aux USA, et qui vous met dans la carapace d'une jeune torture mutante à l'apparence humaine, déguisée en Ninja et véritable héros. Le meuble spécifique vous permettra de jouer jusqu'à 4 joueurs en même temps à ce beat'em up de première, où tous les personnages sont des animaux aux apparences humaines. Le jeu, très rigolo et de style dessin animé (et pour cause), a une difficulté progressive et des positions multiples. Dans un scrolling horizontal, vous affronterez aussi votre maladresse: pompe d'incendie qui casse et vous arrose, trappe des égouts laissée ouverte, (vous y tomberez en disant «qui a éteint la lumière?»), et boulet géant venu d'on ne sait où, dévastant tout y compris vous. 9 niveaux en tout. Rafraîchissant, Turtle est enfin un jeu qui ne se prend pas au sérieux.

Retour aux sources avec ***Missing in Action***, successeur de Green Beret (il s'appelle Rush'n'Attack aux USA), qu'il améliore néanmoins. A rajouter à une longue liste, tout comme ***Special Project Y*** (S.P.Y.), qui vous enjoint de libérer un peuple sous le joug de la dictature, aidé d'un ami. Scrolling horizontal et deux étages caractérisent ce jeu.



Le Fourtrax Racing de Namco.

Autre jeu original (blague), ***Super Contra*** (Super Gryzor si la carte est japonaise), vous envoie avec armes et bagages détruire une forteresse comme dans Gryzor (ou Contra), à un ou deux joueurs simultanés. Scrolling d'abord horizontal puis multi-directionnel avec une vue d'en haut, ce beat'em up serait un shoot'em up si ça n'avait été des soldats. Très bon, mais aussi très déjà vu...

Dans le même genre, ***Crime Fighters*** est un jeu de baston en plein quartier louche qui n'a rien de plus ni de moins que les autres. Vous pourrez récupérer pistolet, matraque et bouteille pour vous défendre. Pour deux joueurs. Bon, tout comme Bottom of the Ninth, toujours chez Konami, qui ferait bien de recommencer dans le sport faute de savoir ce qu'original veut dire. Suivant.

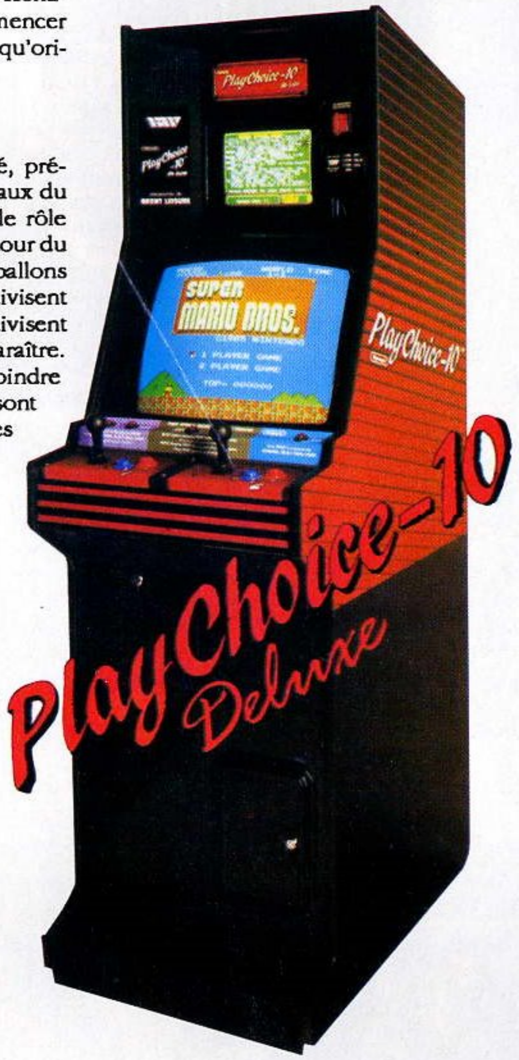
MITCHELL

Mitchell, nouvelle société, présente un des seuls jeux originaux du salon: ***Pang***. Vous tenez ici le rôle d'un jeune chasseur faisant le tour du monde et détruisant des ballons géants, qui à chaque coup se divisent en deux plus petits, qui se redivisent en deux, qui se... jusqu'à disparaître. Rebondissant à l'écran, leur moindre contact est fatal, et plus ils sont petits plus la possibilité de les éviter diminue ce qui les rend difficiles à détruire sans vous faire toucher. Heureusement, on peut jouer à deux simultanément et des armes peuvent être ramassées, comme un fusil, un harpon et une double pointe. Un bouclier vous permet aussi de vous protéger. Si vous traînez trop, des animaux apparaissent, vous poursuivant. Beaux décors fixes pour ce jeu non dépourvu d'humour.

NAMCO

Namco, dont Atari fabrique les meubles sur le vieux continent, (donc c'est pas parce qu'il y a marqué Atari sur le meuble que le jeu est fait par lui), présente une petite révolution en matière de simulation d'AVT, (moto 4 roues), le ***Fourtrax Racing***. Animation fluide et rapide ainsi qu'action bondissante ajoutent à l'intérêt du jeu, qui propose en plus la compétition entre deux joueurs et éventuellement 3 ou 4 si plusieurs machines sont reliées entre elles (il peut y avoir 4, donc 8 joueurs). La moto sur laquelle vous êtes assis réagit brusquement et rend parfaitement les aspérités du terrain au point de vous faire glisser si vous n'êtes pas assez robuste. Le guidon lui-même est le même que sur un vrai et vous avez à gauche les changements de vitesse et à droite le frein et l'accélérateur. Le parcours est boueux et glissant et les bosses vous font décoller bien haut, et puis il y a les adversaires que l'on peut pousser un peu et les spectateurs qui fuient devant vous. Une belle réussite, avec de superbes sorties de route. Décidemment un jeu bien attractif.

Et maintenant, dans la série «on rentabilise ses routines», ***Metal Hawk*** où aux commandes d'un hélicoptère futuriste, vous allez, dans une vue plongeante et un scrolling multi-directionnel, devoir détruire des bases terrestres sur des îles, évitant les multiples hélicoptères ennemis et leurs tirs. L'impression de zoom lorsqu'on descend, identique à



Assault, est saisissante. Un très bon jeu.

Splatterhouse, jeu gore des plus sanglants, vous propose d'explorer une maison hantée et d'y combattre des zombies, squelettes et autres réjouissances. Des pieux acérés qui surgissent du sol et des membres mutilés agrémentent le décor. Un bon beat'em up.

Un des plus spectaculaires est tout de même le ***Burning Force***, où vous êtes aux commandes d'un vaisseau intergalactique plongeant dans l'univers et visualisé en perspective (merci Sega et Galaxy Force). En plus des chasseurs, de gigantesques vaisseaux-mères sont à détruire. C'est décidément de mieux en mieux chez Namco, preuve qu'ils ont fait bien du chemin depuis l'invention de Pac-Man...

D'ailleurs, je vous ai gardé le meilleur pour la fin: ***Winning Run*** est tout simplement ce qui se fait de mieux en matière de simulation de conduite. Mais jugez-en plutôt vous-même au volant d'un de ces monstres de fer, car, contrairement à ses concurrents, tout est visualisé en 3D formes pleines et polygones (chez Namco, ils appellent ça le «Polygoniser»), et autant vous le dire, ce sont les plus rapides du monde! Asseyez-vous, ça va être pire. Dès le début, on choisit le mode des vitesses, Easy (3 vitesses) ou Technical (5 vitesses) et on essaye de se qualifier pour la course. Une fois chose faite, la course commence et vous et vos 12 concurrents êtes lancés. Deux rétroviseurs permettent de voir arriver vos concurrents et en haut le circuit est schématisé en entier avec votre position. Dans le décor, étangs, collines et ports sont visibles. Des tunnels agrémentent aussi le parcours et vos concurrents vous doublent facilement si vous conduisez mal, ce qui pimente le jeu. C'est très réaliste, surtout dans les virages. Et la cabine réagit tellement bien que ce jeu domine tous les autres: toutes les vibrations sont rendues. Et les polygones sont rapides et doux, son seul concurrent direct (merci Atari et Hard Drivin') est ainsi facilement doublé. Sans compter qu'ils ont annoncé au salon une suite de ce jeu, utilisant les mêmes routines mais cette fois-ci sur trois écrans! Il serait déjà commercialisé au Japon. Patience...

NINTENDO

Nintendo, qui a abondonné depuis longtemps les jeux vidéo de salle pour se vouer au marché florissant des consoles de jeux, présente le Play Choice-10 de luxe, meuble basé sur une console NES et contenant 10 jeux interchangeables, qui propose un temps de jeu limité en lieu et place des habituelles parties. Déjà commercialisé depuis un an, ce meuble muni de deux écrans, (un petit pour choisir le jeu, un grand pour y jouer) permet de jouer à deux simultanément. Sa version économique, le Players Choice, offre les mêmes possibilités mais sans petit écran. Seul avantage de ce système: les jeux changent souvent. Sinon il y a toujours le plaisir de découvrir avant tout le monde les jeux qui vont sortir sur la console, comme Super Mario Bros 3, T.M.N. Turtles, (voir Konami), Ninja Gaiden et Tecmo Bowl (voir Tecmo le mois prochain). A quand une version avec la 16 bits Super Famicom? Parce que pour ce qui est de sa disponibilité....

Top Ten

EUROPEEN

A bas les frontières! Grâce à Joystick, voici pour la première fois la liste des meilleurs logiciels européens...

Il y a trois Top séparés: le Top 8 bits, le Top 16 bits et le Top consoles.

Ce mois-ci, étant donné que la rubrique commence, il n'y a pas encore dix titres dans les consoles. C'est encore une exclusivité Joystick: pour la première fois dans l'histoire de l'humanité, vous allez voir un Top Ten avec 4 titres seulement!

8 BITS

N°	SOFT	%	Nb Mag
1	HARD DRIVIN Domark sur CPC	85	4
2	Op. THUNDERBOLT Océan sur CPC	83	3
3	GREAT COURTS Ubi Soft sur CPC	81	2
4	TERRES ET CONQUERANTS Ubi Soft sur CPC	79	2
5	MAZE MANIA Hewson sur CPC	75	2
6	NINJA WARRIORS Virgin sur CPC	72,5	2
7	PICTIONARY Domark sur CPC	66,5	2
8	ROCK'N ROLL Rainbow Arts sur CPC	64,5	2
9	TEST DRIVE II Accolade sur CPC	52	2

16 BITS

N°	SOFT	%	Nb Mag
1	GREAT COURTS Ubi Soft sur PC	95	2
2	TOWER OF BABEL Microprose sur ST	93	3
3	POPULOUS Electronic Arts sur PC	91,5	2
4	DRAGON'S BREATH Palace sur Amiga	91	2
5	INDY 500 Electronic Arts sur PC	90,7	4
6	MECH WARRIOR Activision sur PC	90,6	2
7	IRON LORD Ubi Soft sur ST	90,5	2
8	CHAOS STRIKES BACK FTL sur ST	89,8	7
9	STARFLIGHT II Electronic Arts sur PC	88,5	2
10	ANTAGO Art of Dreams sur ST	87	2

CONSOLES

N°	SOFT	%	Nb Mag
1	THÜNDER FORCE II Techno sur MEGA DRIVE	91,5	2
2	Mr HELI Irem sur NEC	90	2
3	MOTOR ROADER Hucard sur NEC	85,5	2
4	COBRA TRIANGLE Nintendo sur NINTENDO	85	2

Voici une nouhouvelle ruhubrique. Qui est vachement bien. Vous voulez juger par vous-même? Allez-y, jugez.

Il s'agit d'un hit-parade: le Top Ten, ainsi nommé parce qu'il recense les 10 meilleurs jeux dans trois catégories différentes. Selon un critère assez original: les notes données par tous les magazines européens. Pas mal, non? Voici comment on procède.

Chaque mois, de nouveaux logiciels sortent. Ils sont alors testés par divers magazines (un espagnol, deux allemands, trois français et des tonnes d'anglais), qui les notent selon leur propre système (en pourcentage, une note sur 20, etc). Nous pondérons ce système afin de retomber sur un pourcentage, nous additionnons les notes obtenues et nous faisons la moyenne.

Plusieurs cas peuvent se présenter. Soit un programme n'a été testé que par un seul journal (ce qui arrive souvent avec Joystick, toujours en avance), auquel cas nous ne l'incluons pas dans le Top Ten (puisque celui-ci se base sur des moyennes). Mais dès le mois suivant, il peut y rentrer, pourvu qu'il ait obtenu une note suffisante et qu'au moins un autre journal l'ait testé.

Soit le programme a été testé par plusieurs journaux, auquel cas et pourvu que sa note soit suffisante, il rentre dans le Top. Il y reste alors tant que des journaux le testent (un exemple: Les Incorruptibles est testé ce mois-ci encore par un journal anglais pas rapide à la détente; si ce Top existait depuis plusieurs mois, la note qu'il vient d'avoir serait additionnée aux précédentes et il serait encore dans le Top).

Ce système explique que les jeux les plus récents, uniquement testés par Joystick, ne puissent pas se trouver dans le Top. En revanche, il permet d'obtenir l'avis général sur un jeu dès qu'il a été testé par un nombre suffisant de journaux.

Dans ce classement, se trouve la note moyenne obtenue par le jeu; le titre, l'éditeur et le standard sur lequel il fonctionne, et enfin, le nombre de magazines pris en compte pour obtenir cette note.

tests

Tennis Cup

Avec Loriciel, le tennis prend une nouvelle dimension, celle de la réalité.



Tennis Cup doit son originalité à trois choses importantes:

1: l'écran est divisé en deux, ce qui permet de ne plus s'engueuler avant une partie de tennis à propos de qui va être en avant et qui va être en arrière, vous avez chacun votre tableau.

2: non content d'avoir réalisé un excellent jeu de tennis en simple, Loriciel a rajouté la possibilité de jouer en double, soit les deux joueurs sont sur le même terrain, et se mesurent à l'ordinateur, soit chaque joueur prend un camp différent et l'ordinateur gère leur coéquipier.

3: un mode entraînement admirable dans lequel vous recevrez des balles tirées par un robot, avec trois niveaux de force et en plus un descriptif en pourcentage de vos forces.

Mais ça ne s'arrête pas là, bien au contraire: vous avez le choix entre 16 pays, trois niveaux de vitesse à chaque jeu, vous avez la possibilité de vous rajouter des pourcentages de réussite sur tous les coups, ceux-ci étant évolutifs, il y a quatre sortes de terrains et vous avez la possibilité de concourir pour la Coupe Davis et le Grand Chelem. Pour conclure, Tennis Cup est certainement le jeu de tennis le plus prenant et le plus proche de la réalité existant sur ordinateur. A mon avis à moi je.

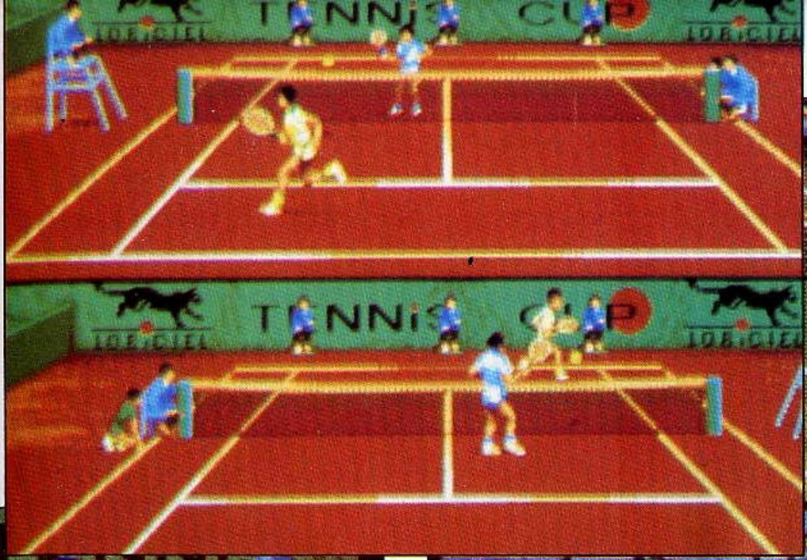
Kaaa

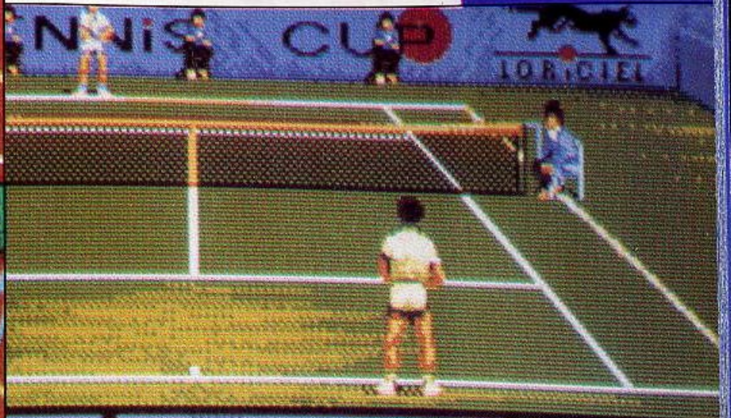


ST
97%

Pour les détails, reportez-vous à la technique Amiga, le seul changement étant un son un peu moins clair (performance de la bécane oblige). Pour le reste, cette version demeure toujours aussi géniale.

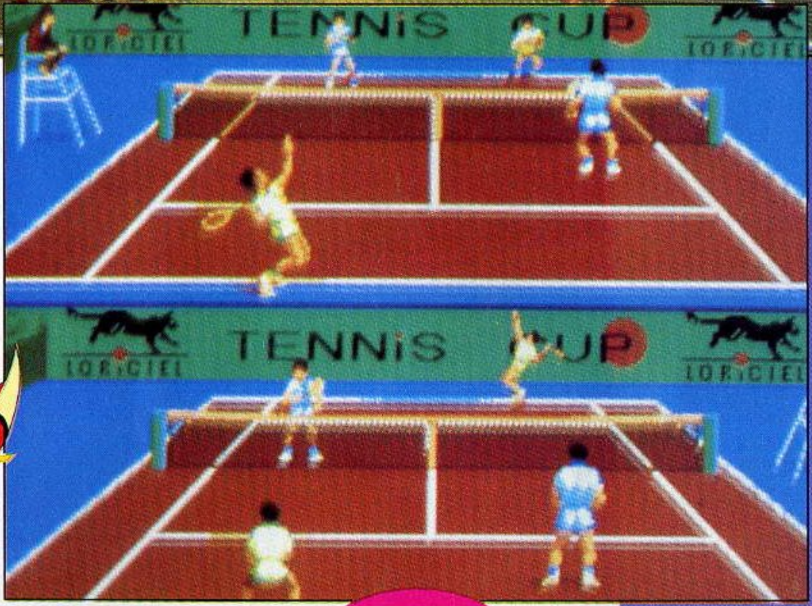
GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	19











En haut : version ST
A gauche : version ST
Au dessus : version Amiga
A droite : version Amiga



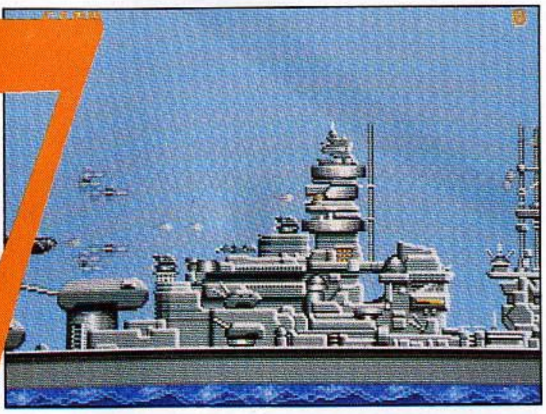
AMIGA
97 %

Avec des graphismes superbes, réalisés par Dominique Sablons, lui-même qui réalisa ceux du Manoir de Mortevielle (c'est vous dire!), et une excellente animation qui donne une ambiance de match comme à la téloche (les mecs qui courent récupérer les balles, l'arbitre qui tourne la tête vers le joueur, etc), Tennis Cup réussit à vous donner l'impression d'être sur le court. Le son, digitalisé, donne la parole à l'arbitre (zéro, quiiiinze) et marque tous les coups avec une perfection de bande magnétique. Une manipulation précise et simple, grâce à laquelle vous pourrez faire des effets, des smashes, etc, sans vous casser le cul, mais en calculant tout de même pas mal. Disons que ce soft est indispensable pour qui aime un tant soit peu le tennis sur micro.

GRAPHISME	18
SON	18
ANIMATION	19

DISPO SUR ST, AMIGA, CPC, C64 et bientôt sur PC
PRIX : environ 240 F

Thunderbolt P 47



Vous retrouver aux commandes d'un P 47, un rêve? Non, une réalité et cela grâce à Firebird, qui a réalisé la conversion de ce jeu d'arcade sur vos bécanes adorées.

Le Republic P 47 Thunderborlt (P 47 pour les intimes) était l'un des meilleurs avions de combats de la Seconde Guerre Mondiale. Destiné principalement aux raids de courtes durée, il était, grâce à sa formidable puissance de feu, l'avion le plus redouté de la flotte alliée. Ce petit historique terminé, revenons à nos moutons et au jeu en lui même. Un, Deux, Trois... Ca y est, c'est parti mon kiki. aux commandes de votre superbe engin ailé, vous n'avez qu'un seul et unique but, détruire toutes les installations ennemies sur le territoire allié (ici l'action se déroule dans le Nord de la France). Au programme: des bases lance-missiles, des convois armés jusqu'aux dents, des hélicoptères de combats qui lorsque vous les touchez vous permettent de récupérer certaines options renforçant plus ou moins votre puissance de tir. Mais ce n'est pas tout, en effet, le jeu se déroule sur huit niveaux au total et à la fin de chacun d'entre eux, un vaisseau ennemi fera tout ce qui est en son pouvoir pour vous anéantir illico presto. Alors si vous ne voulez pas décevoir vos supérieurs et les millions de civils qui comptent sur vous, vous savez ce qui vous reste à faire.



Ci-dessus : version ST
A droite : Version CPC
dessous : version ST



ST 81%

Conversion d'un jeu des bornes d'arcade du même nom, P 47 est un jeu qui sur ST, semblait il y a encore quelque temps irréalisable, tant le nombre de scrollings différentiels horizontaux et celui des sprites est impressionnant, mais ils l'ont fait! La musique est agréable à écouter. Graphiquement parlant, les huit niveaux du jeu sont très bien réalisés. En fait un seul point sombre vient noircir ce tableau qui jusque là aurait pu être considéré comme idyllique: l'animation. En effet celle-ci est loin d'être parfaite. Une option importante à signaler : on peut jouer à deux sur ST et AMIGA Mais, soyons larges et sachons pardonner aux programmeurs de Firebird ce défaut mineur, dû à un manque de place sur la disquette.

J. M Destroy

GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	14

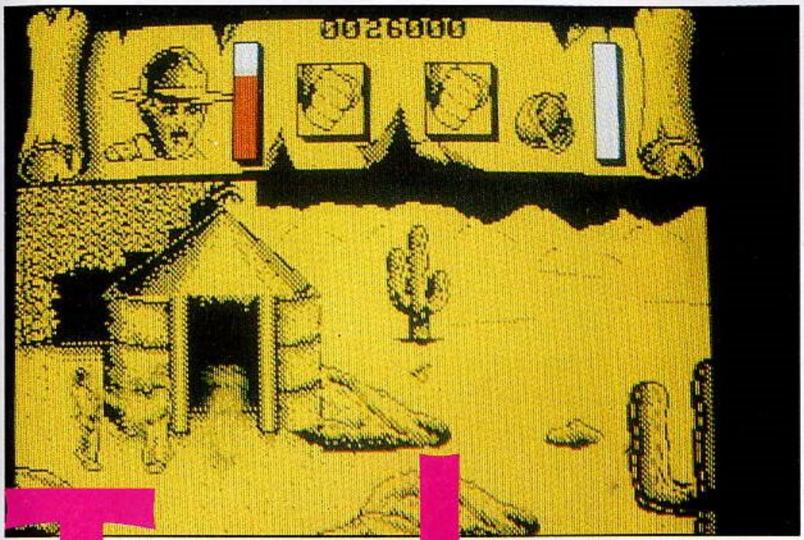
BIENTOT DISPO SUR AMIGA/PC/CPC DISK ET K7
PRIX : sur ST environ 259 F - sur CPC environ 159 F

CPC 85%

Plutôt que perdre bombes et vies en le coursant, essayez de l'avoir en rase-mottes, par derrière, il a horreur de ça. L'avion ne fait aucun bruit ce qui n'est guère gênant puisque le vacarme interrompu des explosions suffit à meubler la bande-son. Il est plus bô et plus dur que Silkworm version CPC et aussi plus riche: tirs tous azimuts, bombes, pluie de missiles impressionnante et gerbes de feu sont au rendez-vous. Le P47 ravage autant qu'un After burner, mais en scrolling horizontal. Un accroc de la terre brûlée ne saurait se passer de ce soft. Bô TGV

GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	17

«L'Afrique Noire sera le tombeau de l'homme blanc», disait je ne sais plus qui. Tusker, le dernier jeu d'aventure et d'action de System 3, vous confortera dans cette impression: tous des sauvages!



Tusker

Tusker, c'est le nom que donnent les anglais à la défense d'éléphant. L'aventurier du soft devra découvrir le Cimetière des Eléphants, un lieu mystérieux (défense d'y voir!) où ces pauvres bêtes se retireraient pour y mourir. Encore faut-il y parvenir sans trop s'être fait étriper par les indigènes. Il faudra aussi échapper aux crocodiles, tourbillons de sable, etc... Mais dans Tusker s'ajoute la collecte et l'utilisation de nombreux objets et les déplacements en pseudo-3D.

CPC
80%

Réalisé en mode 2, les couleurs sont limitées à quatre avec une nette prédominance du jaune et du noir, surtout dans les souterrains. A première vue, le soft semble aussi aride que le Ténéré mais on change d'avis dès que le personnage se met à bouger, sautillant comme un jogger californien. Au début, il n'aura que ses poings pour faire passer de vie à trépas les ennemis; pour en venir à bout, il suffira de se coller tout contre et de cogner sans discontinuer. Le manuel, très bien traduit, donne lui aussi une quantité d'informations utiles. L'armement de l'aventurier étant fourni (poings, couteau, pistolet, lance-pierre), il faudra mémoriser une quantité appréciable de possibilités de combat. De ce côté-là, le soft est réaliste: le personnage s'accroupi pour saisir l'objet convoité ou envoie un coup de pied tendu dans une serrure de coffre récalcitrante. Du grand art!

Comme le graphisme, le son est un peu pauvre, limité pour l'essentiel à des bruitages sans originalité. Toutefois, avec un soupçon d'imagination pour compenser l'austérité du soft, on pourra faire de Tusker une grande aventure.

BÔTGV

GRAPHISME	12
SON	10
ANIMATION	16

DISPO SUR CPC DISK ET K7
PRIX : sur CPC DISK environ 169 F - sur CPC K7 environ 129 F

AMIGA

Mot

EDITEUR: OPERASOFT
Testé par DUY MINH. PRIX: environ 200f
Déja testé sur CPC DANS JOYSTICK N°1

Chut MOT, ne fais pas tant de bruit, si jamais maman te vois elle va s'évanouir sur place, et une fois remise elle ira tout dire à papa et alors là ce sera ma fête. Oui, je sais, tu es un dragon très sympathique mais tu pourrais te calmer un peu, regarde ce que tu viens de faire à la cuisinière, il n'y a plus qu'à en acheter une autre. On va aussi devoir refaire la salle de bains. Bon, assez discuté, il faut absolument que je te fasse sortir d'ici et que je trouve un moyen de te faire retourner dans ton monde.

Sur AMIGA l'intro sous forme de bande dessinée est superbe, une main dessine et la BD s'affiche au fur et à mesure. Le jeu lui-même ne manque pas d'idées, surtout pour le premier épisode où Léo doit faire sortir MOT de la maison familiale. L'écran est divisé en fenêtres, représentant chacun des personnages et ses actions. Jolis graphismes, belle animation, il manque quelque chose à ce jeu pour accrocher réellement, il est plus proche d'une belle démo.

GRAPHISME: 16 • ANIMATION: 15 • SON: 11

VERDICT: 70%



AMIGA

Renaissance

Editeur: IMPRESSIONS
Testé par DUY MINH. PRIX: environ 190f
Disponible sur AMIGA et ST

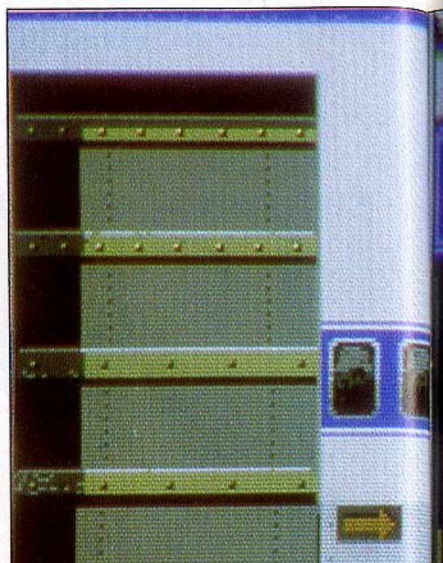
Ce n'est pas de la compil, ni du «inspiré de», c'est tout bonnement du remake de quatre des pionniers des jeux d'arcades, ceux qui ont les premiers pris place dans les cafés à côté du flipper institutionnel. Je cite dans l'ordre, Invaders, Megapède, Draxians, Rockstorm. Impressions a exactement reconstitué les quatre jeux classiques, leurs graphismes et leurs commandes. Il est possible de jouer de 1 jusqu'à 4. Les commandes sont plutôt dures à manier, déplacement poussif et tir asthmatique. Sans beaucoup d'intérêt, à n'acheter que si on est un incurable nostalgique.

GRAPHISME: 12 • ANIMATION: 10 • SON: 10

VERDICT: 45%



Rock Star



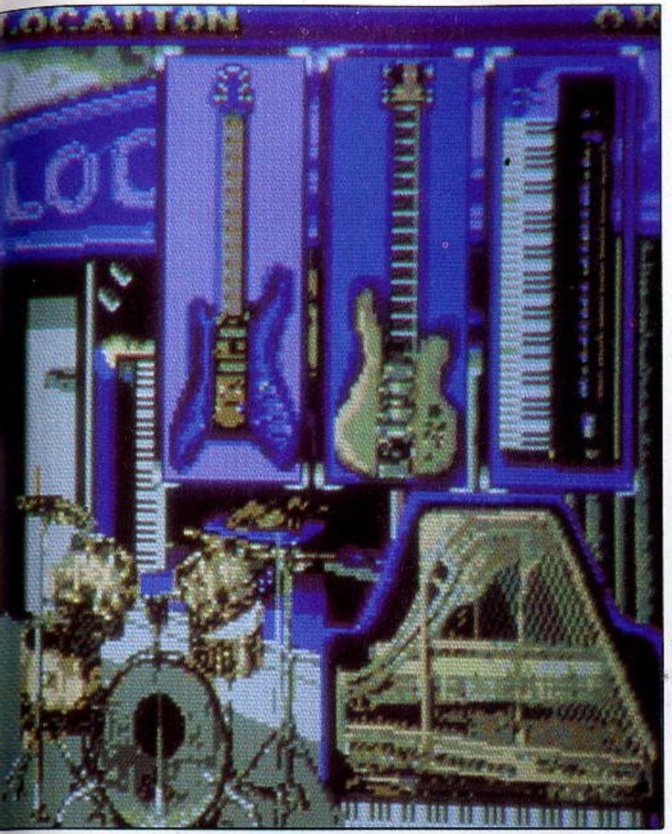
Venez faire un tour de l'autre côté du projecteur, Infomédia vous montre la vraie couleur du show-business.

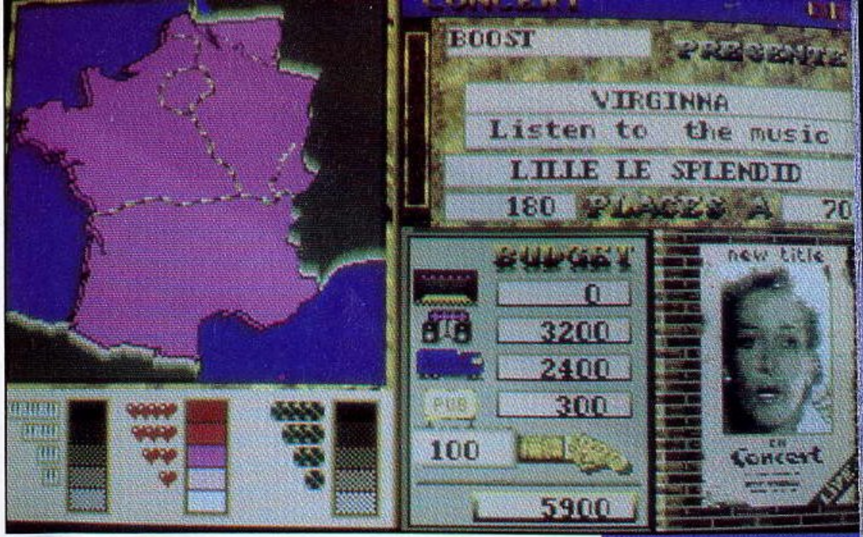
MEGASTAR joystick



Oncle Jones prend sa retraite. Le méga-manager du Show-business se retire, et vous propose de reprendre ses affaires en cours. Le jeu démarre à ce moment-là, dans le vieux bureau d'Oncle Jones, où se trouvent son carnet d'adresses, une cassette avec un tas de morceaux de musique, un téléphone et le moyen de se faire des couilles en or. Vous devrez commencer par choisir un interprète parmi quelques chanteurs inconnus, lui coller un morceau de musique, et avec les 10.000 francs que vous avez en banque, le lancer sur le marché de la chanson. A partir de là, tout rentre en compte: des relations sournoises qu'on peut avoir avec des journalistes verreux, aux demandes de prêts à la banque en passant par les cadeaux à envoyer à certaines personnes et les conseils qu'on peut demander à d'autres. Dans un premier temps, organisez des concerts (partie arcade où vous devrez vous occuper de la lumière, du son, et du service d'ordre pendant les deux minutes trente de concert), faites un disque, faites de la pub, de la diffusion, organisez des passages à la télé, des coupures de presse, un clip vidéo, etc. Vous voilà devenu un vrai businessman avec toute la mauvaise foi et la lucidité que cela implique. Rock Star est l'un des jeux de stratégie les plus prenants que je connaisse, où tellement de choses entrent en ligne de compte qu'une fois entamé, on veut aller jusqu'au bout. Business is business...

Kaaa









ST
95 %

Rock Star ne se joue pratiquement qu'à la souris, en cliquant sur des icônes comme dans n'importe quel jeu d'aventure. On notera des graphismes souvent digitalisés, ainsi que le son qui orne merveilleusement bien ce soft, et qu'on retrouve dans presque chaque action (un «swichhh» quand le disque sort de sa pochette, un «bibibibibibip... tuuuuuut» pour le téléphone, etc), ainsi que la possibilité de promouvoir jusqu'à trois chanteurs, soit tout seul (bonjour le boulot), soit avec deux autres associés. Hyper-complet, efficace, prenant, intéressant, fin et intelligent, ce jeu vous enthousiasmera dès que vous aurez posé le doigt dessus.

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	14

AMIGA
95 %

Seul changement avec la version ST: le son. D'une part, on en trouve moins que sur ST (pas de petits bruits pour accompagner les actions), mais d'autre part les parties chansons (concert, enregistrement, passage à la télé) sont meilleures. Graphismes identiques (très jolis). Rajoutons simplement qu'avec le jeu une cassette des neuf morceaux sera offerte (ST et AMIGA), et qu'un CD devrait être lancé sur le marché. Avec Rock Star vous allez vraiment vivre les angoisses, les joies et les déceptions d'un manager du show-business.

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	14

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : non communiqué



Sky War

Un voyage en Amérique du Sud offert par Ackerlight. C'est chouette, mais en échange il faudra vous battre comme un enragé dans la cambrousse, et bombarder tout ce qui se trouve sur votre passage. Grrrrr.





Votre mission, jeune homme, sera d'aller retrouver un savant de renommée mondiale, kidnappé et retenu prisonnier en Amérique du Sud. C'est la DST qui vous envoie, dites-le leur, ils seront encore plus méchants. Faites le plein de votre hélicoptère, remplissez de bastos votre mitraillette, il va y avoir des trous dans les plantes vertes!

CPC
80%

Deux niveaux sont à franchir: en hélicoptère au-dessus de la mer, vous allez affronter des missiles venant de bateaux ennemis et des hélicos agressifs. On voit ça de profil, avec un scrolling horizontal et c'est animé rapidement. Ensuite, vous irez dans la cambrousse, où votre personnage à pied, bien animé également, devra sauter, éviter, tirer à tout va. De très bô graphismes, une animation rapide et une réponse instantanée du joystick: un très bon shoot'em up, en somme.

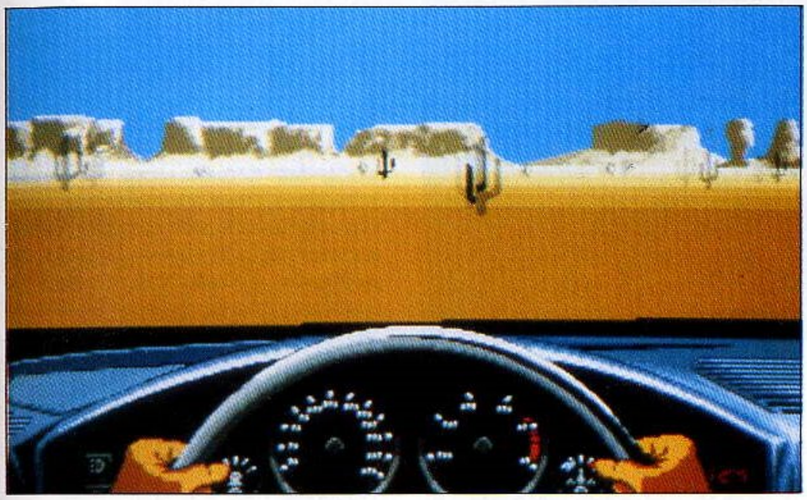
Kaaa

GRAPHISME	16
SON	13
ANIMATION	15

DISPONIBLE UNIQUEMENT SUR CPC
PRIX : environ 150 F

Highway Patrol II

Microïds joue les cow-boys à quatre roues, les Starsky du désert. Les pneus crissent et la poussière s'envole, l'idéal américain, quoi.



Petit shérif du désert, vous êtes assis à votre petit bureau, pourvu d'un paquet de clopes, d'un cendard, d'une lampe et d'une boîte de fiches en carton. Dans cette dernière sont classés tous les bandits qui sévissent dans la région, et vous devez en choisir un en vue de le poursuivre et d'empocher la somme inscrite en bas de sa fiche. A partir de là, vous vous retrouvez au volant de votre caisse, avec vue sur la route, le sable, les cactus et les scoubidoubidou ouah. La pupille fermée et le regard concentré, vous scrutez l'horizon à la recherche de votre proie. Putain de boulot. Balade à travers les routes goudronnées du désert, et arrestation du gangster avant qu'il ne pille quelques-unes des 20 stations-service disséminées dans la vallée. Faites gaffe à la panne d'essence, aux sorties de routes et aux crevaisons et goude leuque old cop.

AMIGA
75%

Une bonne simulation de conduite, avec des très beaux graphismes, réalistes et bien animés. On pourrait prendre son pied à se balader au volant de la bagnole si la manipulation était mieux foutue. Au joystick uniquement, les commandes répondent pas très vite, la voiture tourne trop lentement, ce qui fait qu'on se retrouve très souvent dans les décors. L'avantage c'est qu'on peut rouler dans le sable sans problèmes, à condition d'éviter les cactus. Une animation sonore réussie, avec les pneus qui crissent dans les virages, et le régime du moteur qui augmente. Une carte du désert est fournie avec le soft, ce qui permet de repérer facilement sa proie grâce aux indications sur l'écran vous donnant votre position et celle de votre adversaire. Un jeu très joli mais un peu trop dur à manier.

Artemus

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	16

BIENTOT DISPONIBLE SUR ST
PRIX : environ 240 F

PC

Nil, dieu vivant

EDITEUR : CHIP
Testé par Jeff. PRIX : environ 260 F
Déjà testé sur ST et Amiga dans Joystick Hors Série n°1

C'est la grande époque des Pharaons. Vous êtes un jeune Egyptien et vous êtes le dernier descendant du Pharaon. Il y en a qui ont usurpé le trône de votre défunt père, et vous devez reprendre votre bien. Mais il vous faut pour cela gravir tous les échelons, du paysan jusqu'au pouvoir total. Vous devez faire du commerce, construire des voiliers, des temples, des palais, vous allez vous marier...

J'ai pas un amour fou pour les jeux d'aventure, mais j'ai été séduit par ce jeu aux graphismes assez réussis. Facile à comprendre, varié, la conquête du trône mêle la réflexion et l'action. Les animations sont bien faites. C'est un bon jeu d'aventure, si, si!

GRAPHISME: 16 • SON: 12 • ANIMATION: 16

VERDICT : 80%



AMIGA

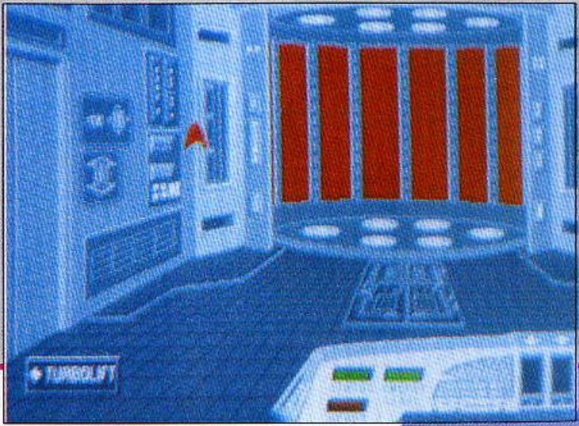
Star Trek V

EDITEUR: MINDSCAPE
Testé par J.M. Destroy. PRIX : environ 250 F
Déjà testé sur PC dans Joystick N°2

Aux commandes de l'USS Enterprise, vous jouez le rôle du capitaine Kirk. Cette fois-ci, votre mission est de la plus haute importance puisque vous devez venir à bout de l'infâme Klaa, un Klingon de la pire espèce. Le jeu se déroule entièrement à la souris, vous pourrez ainsi discuter avec tous les membres de l'équipage, manœuvrer le vaisseau en donnant vos ordres à Mr Sulu, le commandant navigateur... Les sons digitalisés remettent bien dans l'ambiance du film et des feuilletons télé. Les graphismes sont un peu sommaires et manquent de couleurs, pour ma part je préférais ceux de la première version. Malgré quelques imperfections, ce jeu reste assez intéressant.

GRAPHISME: 15 • ANIMATION: 12 • SON: 18

VERDICT: 77%



Ultima V

Voici le cinquième tome de la saga Ultima, proposé par Origin. Plus beau, plus riche et plus intéressant que les précédents. Lord British, vous n'avez donc pas pitié de nous, avec toutes ces nuits sans sommeil en perspective?



Tout d'abord je vous avertis, ce test est de parti pris. Je suis un fou malade d'Ultima, qui est de très loin ce que je préfère comme jeu sur micro. Ce qui explique d'ailleurs la note globale attribuée à ce jeu. Alors, après avoir lu ce test, précipitez-vous chez votre revendeur sinon vous aurez droit à ma malédiction. Lorsque s'ouvre ce cinquième épisode, Lord British a disparu et la consternation règne dans le beau pays de Britannia. Le père du peuple n'est plus là pour s'occuper de ses enfants et un ambitieux règne à sa place, Blackthorn, dont le nom est honni par tous les vrais fidèles du vrai Lord. Malheureusement, il a réussi à berner une partie de la population en leur faisant croire, par une habile propagande, qu'il était l'incarnation du bien, et que la sévérité était de rigueur pour assurer le bien-être des vrais citoyens. Mais, s'il n'y avait que Blackthorn, le mal ne serait pas si grand. Depuis la disparition de Lord British dans une expédition dans les fins fonds de la terre, expédition qui devait éclaircir de curieux phénomènes - la création d'un réseau de caves et galeries souterraines - le Mal se manifeste à nouveau, sous la forme de Shadowlords qui en sont l'incarnation et apparaissent dans les villes en y semant la panique et en s'emparant de l'esprit des gens. Les orcs, les trolls, les démons sont eux aussi réapparus. Tout va mal, c'est pour cela que vos amis de toujours ont fait appel à vous, l'Avatar, le reflet de toutes les qualités chevaleresques, pour retrouver Lord British et le rétablir sur son trône. Si quelqu'un peut le faire, c'est vous. Il ne vous reste plus qu'à vous mettre en quête, à recruter des compagnons, interroger tout le monde, explorer les donjons, puis aller au fin fond de la Terre, où l'inconnu vous attend.

MEGASTAR joystick





DISPO SUR ST ET PC
PRIX : environ 299 F

ST **99%**

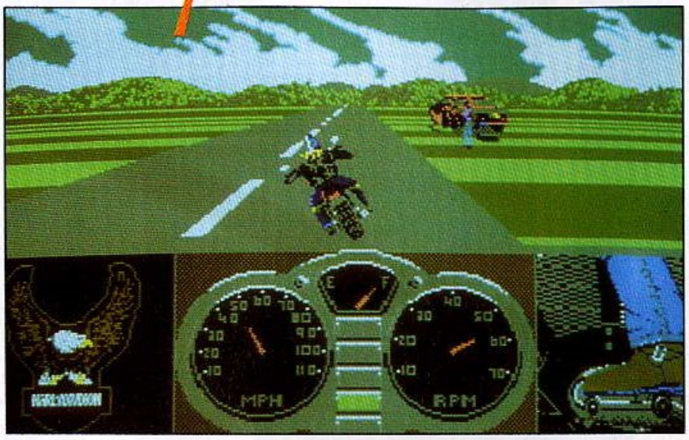
Que dire, Ultima V conserve le même parfait équilibre entre combats, exploration, dialogue, et énigmes que ses prédécesseurs, en apportant en plus des nouveautés qui enrichissent encore le jeu. Tout d'abord le plus beau, les personnages rencontrés dans les villes, villages et châteaux ont leur vie propre, ils travaillent, mangent, dorment, se promènent. Inutile d'essayer d'interviewer l'aubergiste la nuit, il est couché, par contre vous pourrez rencontrer le garde de nuit ou les insomniaques (il y en a, et ils aiment marcher sur les remparts). Et ils se souviennent de vous, vos paroles auront un effet sur leur comportement envers vous, même des jours après. Les combats ont été améliorés également, on reste sur le principe du tactique vu de dessus, mais avec armes multiples, des contrôles de direction améliorés. Les principes du jeu n'ont pas changé, en extérieur, vue du dessus et zoom à l'entrée d'une ville où d'un endroit intéressant. Dans les donjons, vue en perspective comme si vous y étiez. Ce qui fait la richesse d'Ultima, c'est l'histoire, la multitude d'indices, de pistes et d'événements, qui s'imbriquent étroitement pour donner un monde complexe, riche et envoûtant. La réalisation est superbe, avec comme d'habitude de beaux manuels et la grande carte de Brittania sur tissu.

Duy Minh

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	15

Harley Davidson

Mindscape vous invite à rejoindre le clan des Harley Davidson, let's go!



Est-il encore besoin de présenter cette machine de rêve qu'est la Harley Davidson? Non. Ceux qui ne savent pas n'auront qu'à bien lire la doc. Il s'agit donc de se rendre à Sturgis, Sud Dakota, où tous les ans, durant la deuxième semaine d'août, se tient la plus formidable concentration de Harley. La route est une jungle, il y a des obstacles partout et faut faire gaffe. Il convient aussi de respecter les limitations de vitesse, gare aux cops! Façon originale de choisir sa catégorie, le frangin vous demandera combien de cheveux vous avez sur la tête. Malgré mon âge, j'ai choisi le premier. Un tableau vous demandera de fixer le niveau de vos aptitudes telles que: qualité de motard, richesse, agressivité etc... Le plein, et en route pour Sturgis. Vous avez 10 jours pour y arriver et participer au Grand Rallye.

PC
79%

Le tableau de bord de la bike est très complet, compte-tours, compteur de vitesse, indication du rapport de boîte, jauge à essence. Le graphisme est sobre mais efficace. En bas de l'écran à droite, une vue de votre pied, eh oui, quand on change de vitesse! La poignée dans le coin, la route défile devant vous, virages, cailloux sur la chaussée, bagnoles qui vous croisent, tout y est. Vous possédez une carte qui vous indique le chemin pour Sturgis. Il y a également le magasin où vous pourrez acheter les pièces de rechange pour réparer les dégâts, et la pompe pour refaire le plein. C'est un jeu sympa et bien fait, et c'est moins dangereux que la réalité. Il ne manque que les moucherons sur les lunettes et sur les dents.

Jeff

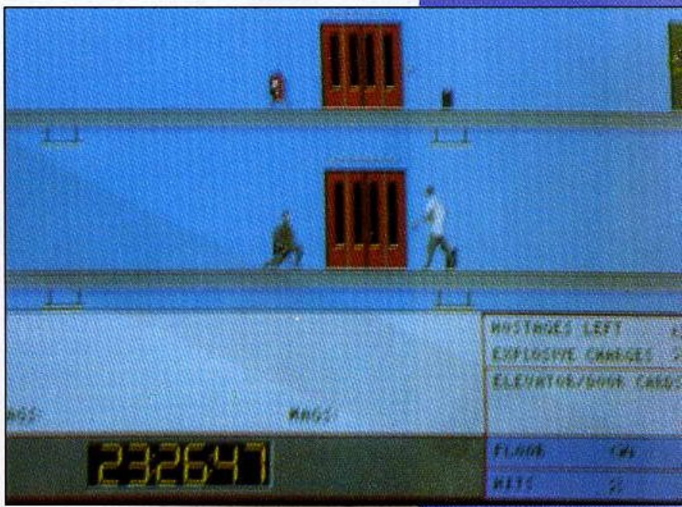
GRAPHISME	17
SON	bof
ANIMATION	17

PRIX : environ 300 F

The Persian Gulf inferno

Magic Bytes vous fait vivre intensément les angoisses du terrorisme.

L'action se déroule dans le Golfe Persique. Une armée de terroristes s'est emparé d'une plate-forme pétrolière. De plus, ils détiennent en otage 5 VIP (comprendre: personnes très importantes). Comme vous l'avez sans doute compris, votre mission sera de délivrer ces otages, et d'abattre tous les terroristes, sans pitié. En fait, la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez est un véritable labyrinthe



composé d'étages, d'ascenseurs, et d'échelles. Les otages sont là, quelque part, enfermés sous la menace des terroristes. Pour les délivrer, vous devrez donc découvrir toutes les planques possibles et imaginables, utiliser des explosifs pour détruire les portes récalcitrantes, tout en faisant le moins de bruit possible, afin d'éviter d'attirer l'attention de ces enfoirés de salopards de fils de p... de terroristes de mes deux. Attention, soyez vigilant car à la moindre erreur, ils ne vous rateront pas.

AMIGA
85%

Le jeu se déroule selon un scrolling multi-directionnel de très bonne facture. Les graphismes au cours du jeu sont simples mais bien détaillés, ceux des pages de présentation et des écrans intermédiaires sont superbes. Votre agent spécial est ultra bien animé (pas moins de 500 dessins pour son animation et celle des terroristes!). La bande sonore et les bruitages sont parfaits. Quelques phrases numérisées précèdent l'arrivée des terroristes à l'écran, ce qui agrémente encore le tout. Malgré tout, le jeu me laisse quelque peu sur ma faim, car l'action y est un peu répétitive et pas très rapide. Un jeu à voir et à avoir pour sa beauté. *J.M. Destroy*

GRAPHISME	16
SON	19
ANIMATION	19

DISPO SUR ST, AMIGA ET PC
PRIX : environ 250 F

tests

Mindwinter



Un météorite s'est écrasé sur notre belle planète, ce qui a eu pour effet de la refroidir considérablement. Une température avoisinant les -50° règne partout. L'action se situe aux Açores qui, ayant vu le niveau de l'eau baisser, ne forment plus qu'une seule grande île. C'est sur cette terre surgelée que vous, Capitaine Stark, allez devoir rentrer en contact avec d'autres habitants de l'île pour former une troupe capable de résister aux bandes de pillards venus d'Europe qui tentent de prendre possession de la contrée. Hélas, vous ne pouvez pas recruter n'importe qui; il y a en tout et pour tout 32 personnes capables de cette tâche: 19 membres de la police dont vous, et 13 membres de la résistance. Un à un, il va falloir aller les chercher. Vous gérez tous les personnages de votre groupe un à un: pendant que l'un se rend maître d'une base, un autre peut aller recruter un membre supplémentaire, un troisième peut panser ses plaies, etc. Mais tout n'est pas si simple, car il existe des tensions, des inimitiés, voire des haines tenace entre ces différents personnages. La prof de ski déteste l'aventurier qui lui a fait des avances par le passé; et l'aventurier déteste le fiancé de cette nana parce qu'il considère qu'il lui a piqué sa place. Et donc, ils refuseront obstinément de travailler ensemble. En plus de la stratégie et de l'adresse, il vous faudra déployer des trésors de diplomatie pour arriver à «manager» toute cette équipe.

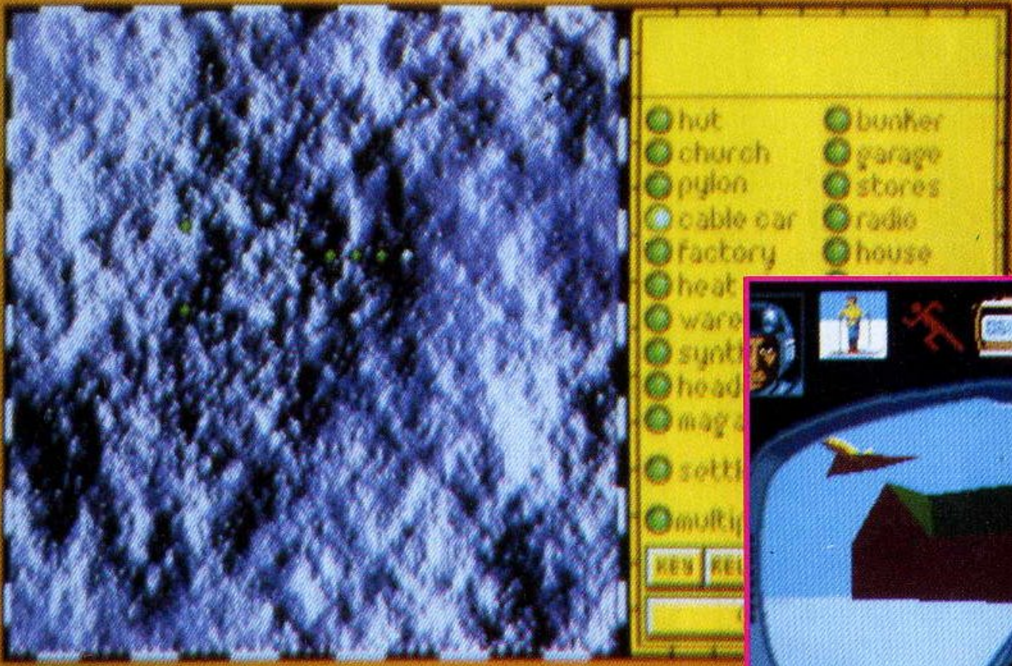
Pour vous déplacer, vous avez accès à des skis, des buggies des neiges, des deltaplane et des téléphériques. Chacun a ses avantages et ses inconvénients, mais il faudra être attentif aux diverses capacités de chacun afin de lui attribuer le moyen de transport qu'il maîtrise le mieux. Vos ennemis, eux, ont des buggies des neiges et selon le niveau de difficulté que vous avez choisi au départ, peuvent avoir des bombardiers et des mortiers. Lors d'un voyage, il faudra vous arrêter si vous croisez l'un de ces ennemis pour lui tirer dessus.

Naturellement, on peut se casser la gueule, réalisme oblige. On ne meurt pas, dans ce jeu, mais on peut être salement amoché; le temps de récupération et de soins nécessaires sont fonction du degré de vos blessures. Il faut de temps en temps manger et dormir faute de quoi vous vous épuisez très vite.

Lorsque l'ennemi prend un otage, il vaut mieux aller le libérer, cela le rend généralement si content









Avec Microprose, le futur n'est pas rose mais tout blanc, recouvert de neige.

qu'il accepte de vous suivre avec enthousiasme.

On ne peut pas, actualité oblige, ne pas comparer ce jeu avec Dragon's Breath. Midwinter est un mélange de stratégie et de simulations diverses (buggy, deltaplane, ski...), et il est vraiment facile d'accès, même si il est d'une richesse qui peut vous tenir en haleine pendant de longs mois. Dragon's Breath est un mélange de stratégie et de rien d'autre: pas d'animations, pas de séquences d'arcade. Il est plus difficile à aborder mais la partie stratégie est peut-être plus dense. L'avantage de Midwinter, c'est que vous pouvez carrément sauter la partie stratégie si ça ne vous branche pas pour vous contenter de skier sur les étendues poudreuses. Deux en un. Génial.

ST
91 %

Ce jeu se déroule en deux parties: soit vous êtes dans un endroit, et vous devez prendre des décisions, fixer des rendez-vous, faire sauter des entrepôts ennemis, des usines et autres baraques; soit vous vous déplacez et vous vivez votre promenade en 3D calculée, à travers les glaces et les montagnes. Vous pouvez tout commander à la souris, au joystick ou au clavier. Une carte vous indiquera votre position, celle de vos ennemis, celle des personnes à rencontrer, celle des villages, usines, garages, églises et autres regroupements d'êtres humains, que vous pourrez zoomer à volonté. Disons que c'est un jeu où la stratégie a moins d'importance que l'arcade, mais où la reflexion a une grande place. On notera la qualité et surtout la rapidité de la 3D, ainsi que la quantité de petits graphismes qui vous renseignent sur tout ce qu'il est possible d'imaginer.

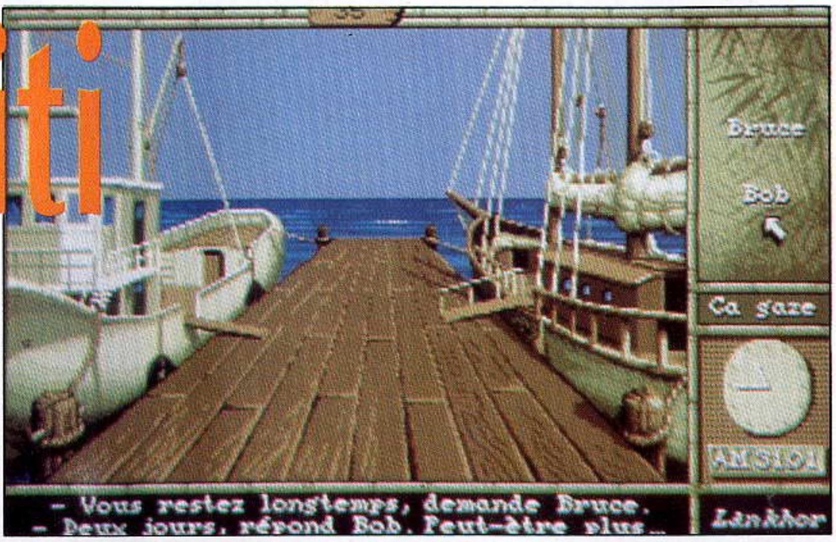
Artemus

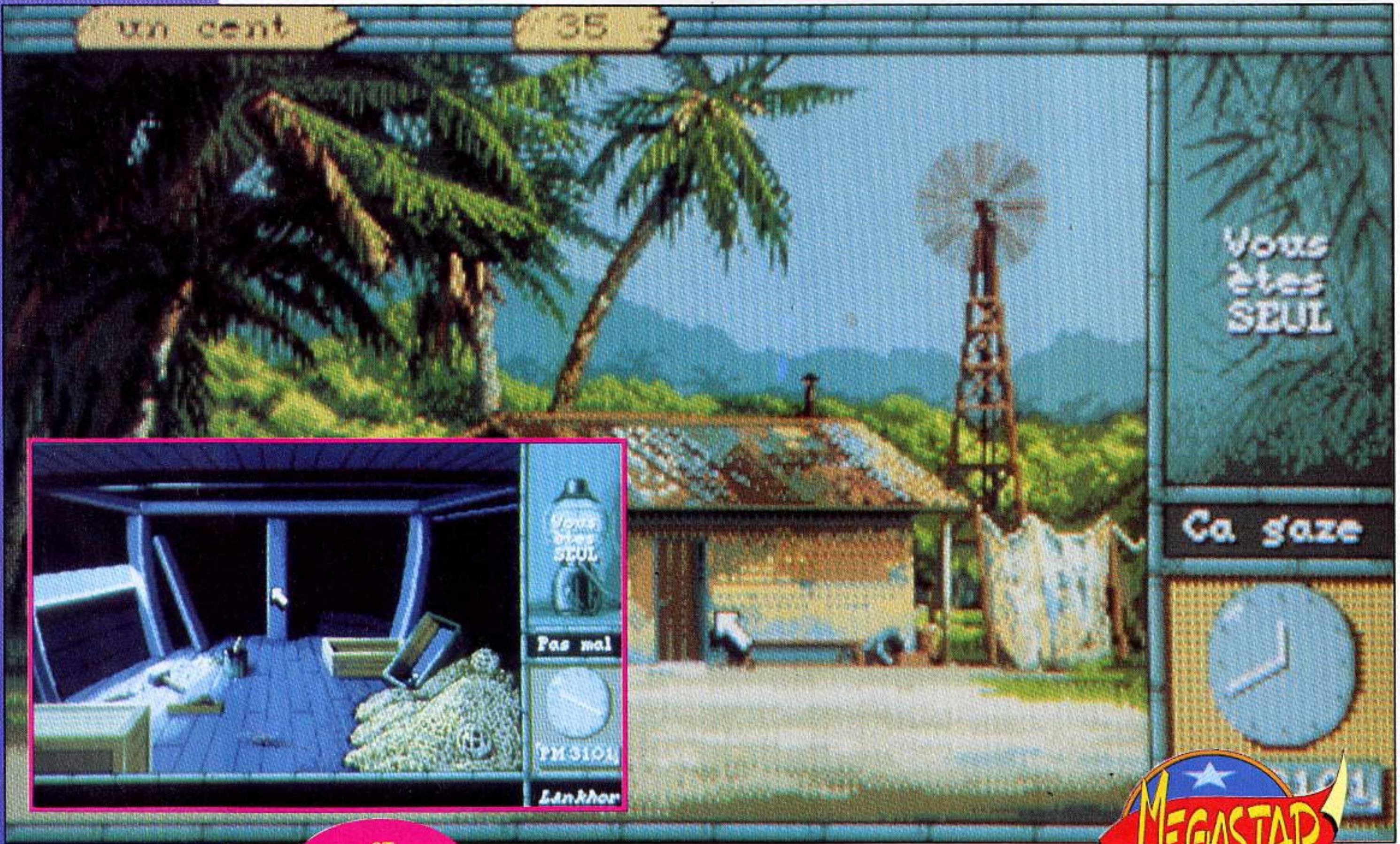
GRAPHISME	17
SON	14
ANIMATION	17

DISPONIBLE EN AVRIL SUR AMIGA ET PC
PRIX : environ 290 F

tests

Maupiti Island





ST 96 %

Le graphisme est splendide, réaliste et envoûtant, et vous risquez de vous payer un aller simple pour les Seychelles l'été prochain. Le son: Maupiti étant entièrement pourvu d'une animation sonore recréant à la perfection les ambiances extérieures et intérieures (bruit du bois qui travaille dans le bateau, vent dans les arbres, etc). Lankhor a fait très fort, en concevant un véritable scénario sonore ainsi que plus de cinquante minutes de dialogue synthétisé à la façon du Manoir de Mortevielle. Ca se joue à la souris, avec le principe des menus contenant toutes les actions possibles.

Un scénario en béton et une superbe réalisation qui va combler de bonheur tous les fous d'aventure, d'énigmes policières et de prises de tête en général.

Artemus

GRAPHISME	19
SON	19
ANIMATION	17

DISPONIBLE DEBUT MARS SUR ST
PRIX : non communiqué

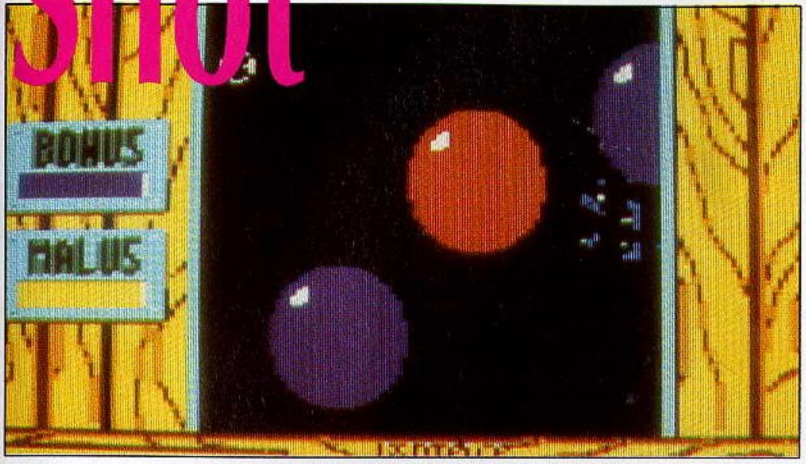
Bienvenue sur les vols Lankhor, nous allons bientôt nous poser sur une île paradisiaque. Détachez vos ceintures, vous avez le droit de fumer...

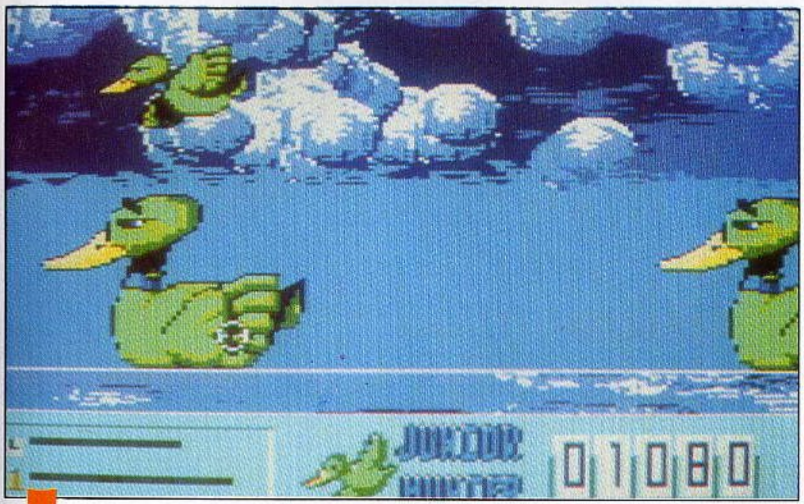
MEGASTAR joystick

Nous sommes en 1954. Jérôme Lange (vous) accoste sur l'île de Maupiti, avec pour mission de retrouver Marie, une jeune autochtone, mystérieusement disparue. Vous n'avez que trente-six heures pour rencontrer tous les habitants de l'île, les interroger, trouver les indices, faire de fines déductions et conclure votre enquête. Tout cela dans une ambiance à couper au couteau, dans des lieux étranges et mystérieux, angoissants et merveilleux. Attention, on est pas au club, soyez vigilant parce que vous risquez de nourrir les coquillages.

Crazy Shot







Loriciel nous entraîne dans une fête foraine de folie.

Le titre mal choisi pourrait faire croire à un soft de desperados du style West Phaser. En fait, c'est à la fête à Neu-neu, mais uniquement aux différents stands de tir.

CPC
88 %

L'animation est fluide (c'est important pour les ballons) et parfois rapide (les pipes défilent à toute allure). Seule la chasse au fauve est un poil (de bête) trop fouillis, mais c'est peut-être normal dans la terrible jungle... Les bruitages sont bien faits, mais il manque, pour être vraiment à la fête, l'orgue de Barbarie et le vacarme de la foire. Néanmoins, on s'amuse beaucoup dans les cinq épreuves, le soft est techniquement irréprochable et il est jouable au joystick. Evidemment, le phaser, c'est cent fois mieux, on s'y croirait. A condition de ne pas confondre, comme je l'ai fait, la prise 5 volts (celle du clavier) avec la prise 12 volts (sur le moniteur) qui flingue le phaser une fois pour toutes.

Bô TGV

GRAPHISME	17
SON	13
ANIMATION	16

DISPO SUR AMIGA, ST, PC
PRIX : sur CPC DISK environ 199 F - sur CPC K7 environ 149 F

ST
Ninja Warriors

EDITEUR: VIRGIN GAMES
Testé par DUY MINH - Prix: environ 219,55F
Déja testé sur AMIGA dans JOYSTICK N°1 et sur CPC dans JOYSTICK N°2.

Le scénario est simple: vous devez sauver le monde, comme d'habitude. Cette fois, la manière est originale. Au lieu d'aller vous-même castagner les méchants et assassiner l'infâme président du monde, ce tyran qui est responsable de tous les maux de la terre, vous envoyez des androïdes spécialement étudiés pour être d'une efficacité redoutable au combat à l'arme blanche. Vous les contrôlez à distance à travers des rues mal fâmées, la base militaire, les égouts, etc, et contre les adversaires les plus variés, soldats, femmes ninjas, monstres extraterrestres.

Ce jeu de combat en scrolling horizontal 2D peut se jouer à deux.. Superbes décors, jolie animation fluide (beaux sauts périlleux). Un jeu sympathique qui pourra faire passer de bons moments aux fans de la baston.

GRAPHISME: 14 • ANIMATION: 16 • SON: 14

VERDICT: 80%

Attention, ce soft marche sur ST mais pas sur STE.



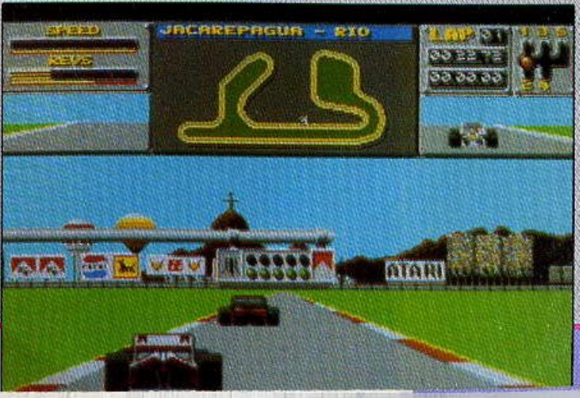
ATARI
Atari Grand Prix

EDITEUR : ATARI ACTION GAME
Testé par J-M DESTROY. - PRIX: environ 200f

Dès la fin du chargement, un choix de 12 courses parmi les plus connues s'offrent à vous. Ainsi, vous pourrez tester vos réflexes sur le circuit Paul Ricard, Brand Beach, Osaka, etc... Si la réalisation de ce soft est quelque peu médiocre: les graphismes sont grossiers, l'animation peu fluide, l'effet tridimensionnel peu réaliste. Il possède tout de même une option très intéressante puisqu'il est possible de jouer à deux simultanément. Toutefois, cette option n'est utilisable que si l'on possède deux ST et deux moniteurs, l'échange de données se faisant par le biais de la RS 232. Tout seul, Atari Grand Prix est un peu lassant, mais à deux cela devient nettement plus passionnant. On ne regarde plus le graphisme, mais uniquement la voiture de l'adversaire.

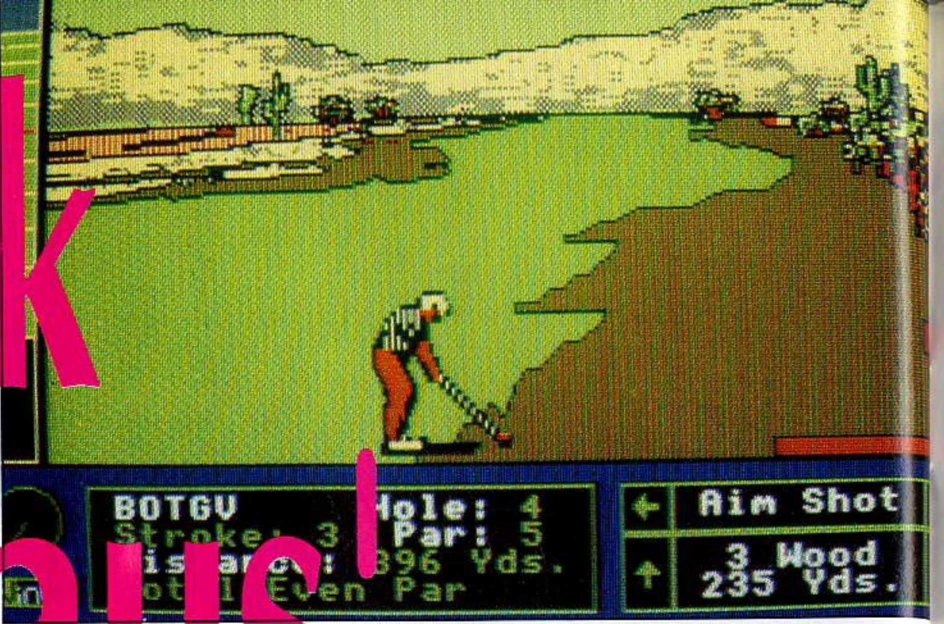
GRAPHISME: 13 • ANIMATION: 11 • SON: 11

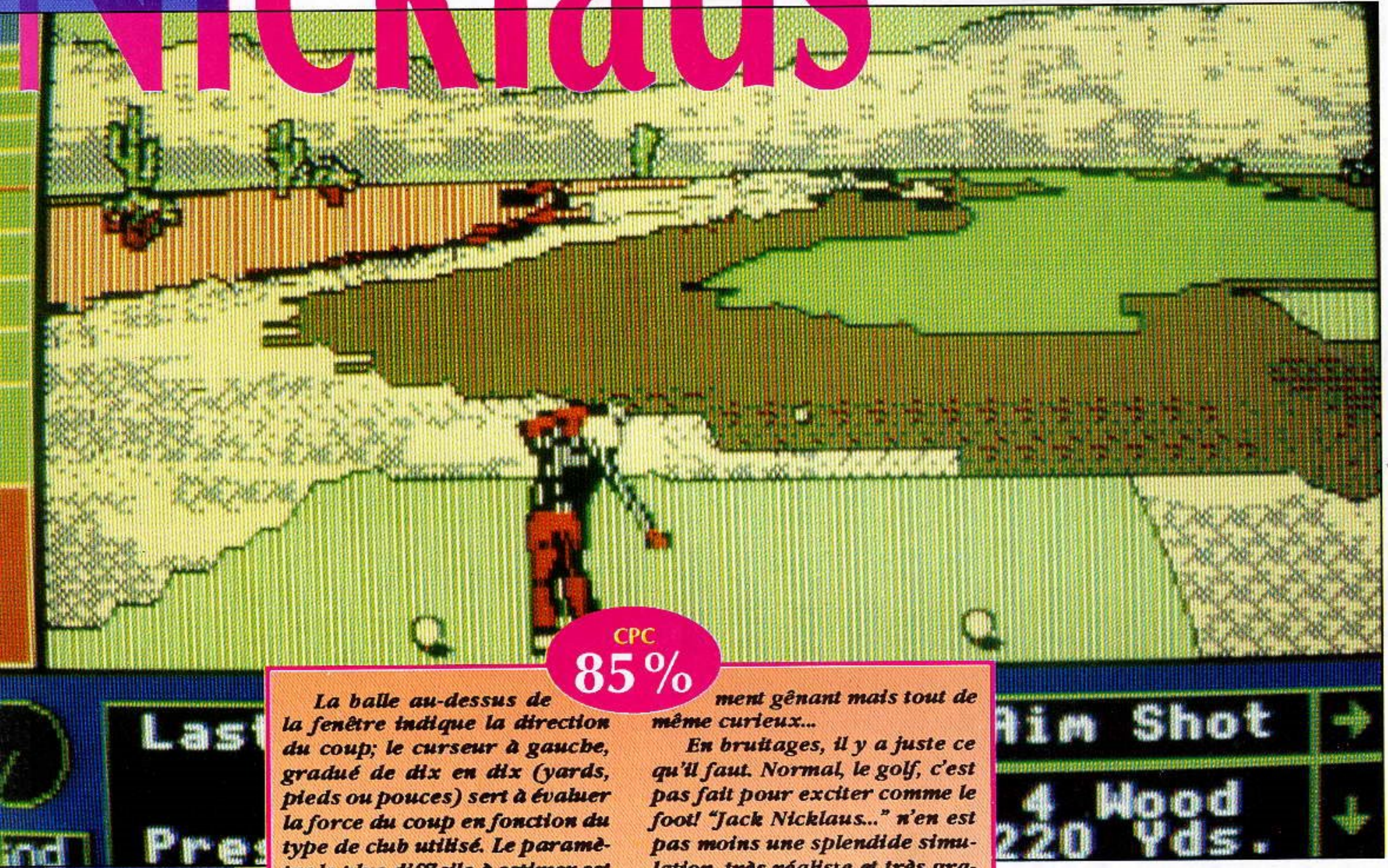
VERDICT: 60%(seul) 79% (à 2)



tests

Jack Nicklaus'





CPC 85%

La balle au-dessus de la fenêtre indique la direction du coup; le curseur à gauche, gradué de dix en dix (yards, pieds ou pouces) sert à évaluer la force du coup en fonction du type de club utilisé. Le paramètre le plus difficile à estimer est le vent. Voici un truc d'enfer pour savoir d'où il souffle: sucez l'index et levez-le en l'air. Le côté le plus froid indique d'où il vient. Maintenant, à vous les high-scores!

En poussant la balle de visée aux extrémités de l'écran, on peut changer d'emplacement. Le golfeur est remarquablement bien dessiné, son attitude digne d'un pro. Seul petit bug (mais en est-ce vraiment un?), la balle part avec un retard certain! Ce n'est pas véritablement gênant mais tout de même curieux...

En bruitages, il y a juste ce qu'il faut. Normal, le golf, c'est pas fait pour exciter comme le foot! "Jack Nicklaus..." n'en est pas moins une splendide simulation, très réaliste et très graphique, superbement réalisée. Le soft tient sur deux disquettes, trois des quatre faces étant réservées à de nombreux parcours dans des endroits chicos ou bien, pour les plus écolos, en montagne ou dans le désert. Géant!

Bô TGV

GRAPHISME	18
SON	12
ANIMATION	16

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : environ 270 F

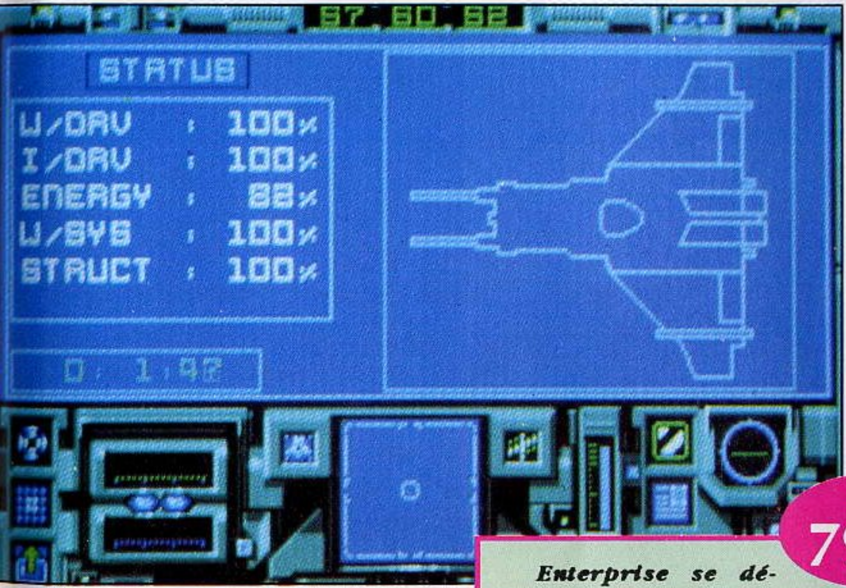
Jouez au golf comme si vous y étiez avec Accolade!

C'est sûrement une des plus belles simulations de golf sur CPC et certainement une des plus agréables à jouer même si on ne connaît rien, ou presque, au golf. Le seul reproche que l'on pourrait faire à "Jack Nicklaus..." est la lenteur de l'affichage; mais quand on sait que la machine doit à chaque fois calculer entièrement le nouveau point de vue du joueur, les programmeurs seront pardonnés.

Entreprise

Avant qu'ARC ne s'en mêle, il suffisait de descendre pour faire son marché. Maintenant, il s'agit de ne pas vous faire descendre.





Entrons directement dans le vif du sujet. Le but du jeu est de retrouver six éléments (du Reglistardium, du Stairatium, du Flactarium, etc...) dispersés dans plus de 100 systèmes solaires (500 planètes environ à explorer) et de les ramener sur votre base spatiale: la base Solar III (les deux précédentes ayant été lamentablement détruites par des envahisseurs) . Bien évidemment, les choses ne sont pas si simples, puisque tout au long de votre quête des aliens vous empêcheront d'atteindre votre objectif, et iront même jusqu'à tenter de détruire votre seul point d'ancrage: la base Solar III.

ST **79%**

Enterprise se déroule exactement de la même façon que Star Raiders sur la plus vieille et la plus vendue des consoles de jeux: la console 2600 d'Atari. Vous êtes à l'intérieur de votre vaisseau spatial, les étoiles défilant devant vous. Vous pourrez utiliser une carte planétaire et un ordinateur de bord qui vous renseigneront sur l'état de la planète sur laquelle vous désirez atterrir. De plus, votre vaisseau est équipé d'un système de pilotage automatique qui vous permettra de vous déplacer à la vitesse de la lumière, et vous aurez alors droit à des effets spéciaux, rappelant ceux de l'Arche du Capitaine Blood. Le jeu se dirige entièrement à la souris, mais vous pouvez également utiliser les touches du clavier. Un peu déroutant au départ, ce jeu se révèle prenant lorsqu'on s'y penche d'un peu plus près.

J.M Destroy

GRAPHISME	16
SON	05
ANIMATION	15

DISPONIBLE SUR ST
PRIX : environ 200 F

CPC

Fiendish Freddy's

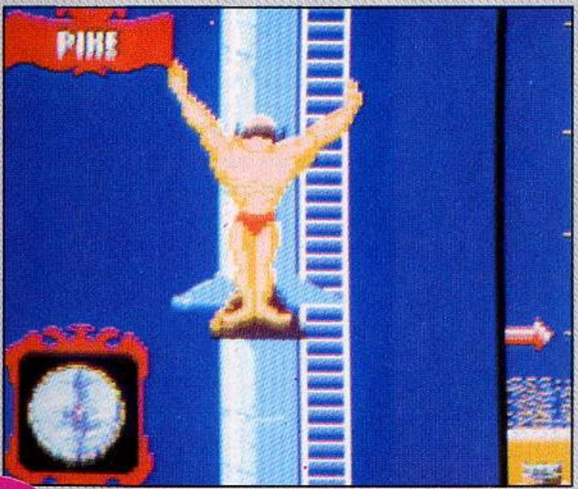
EDITEUR MINDSCAPE
Testé par ARTEMUS - PRIX: environ 170 f
Déjà testé sur ST dans JOYSTICK N°47

Tout se passe dans un cirque, le vôtre, qui se trouve être au bord du précipice qui s'enfonce dans les abîmes de l'échec. En gros, si vous ne faites pas illico presto un super chiffre d'affaires, votre chapiteau disparaît pour laisser la place à un complexe immobilier pas beau caca.

Commençons par le plus frappant dans ce jeu: le graphisme. Il est splendide, cartoon, BD, Tex Avery, gros nez gros pied, etc. Excellent. Ensuite, l'animation: elle est réussie, présente partout et elle est drôle (ha ha). Disons que c'est un jeu visuel avant tout, particulièrement réussi sur Amstrad.

GRAPHISME 17 • SON 14 • ANIMATION 16

VERDICT: 84%



Panzer Battles

Strategic Sudies Group persiste. Il signe avec Panzer Battles un nouveau wargame de haut vol, une nouvelle pierre dans la série Battlefront Game System.

A droite : C 64
A gauche : PC





MEGASTAR joystick

Le front russe vous connaissez ? De deux choses l'une, ou vous êtes un piqué d'histoire ou bien un wargameur distingué et vous maîtrisez déjà le sujet sur le bout des doigts (d'une seule main), ou vous êtes un pauvre ignare comme moi et ces mots n'évoquent pour vous que de vagues souvenirs noirs et blancs, plutôt blancs à cause de la neige. Panzer Battles est l'occasion idéale pour vous culturer et vous en sortirez, après quelques heures, incollable sur le galbe du Dnepr à Smolensk, ou la prise de Kharkov en mai 42. Tout est là, mettez votre uniforme de général en chef, de la couleur que vous préférez, et dirigez vos troupes dans une des six grandes batailles du front. Allez, tous à vos cartes d'état major, et rendez-vous tout à l'heure pour une interro écrite, pour voir si vous avez tout retenu!

Duy Minh

PC
95%

Je vous ai déjà dit tout le bien que je pensais de l'épisode précédent, Rommel et du système de jeu en général. Celui-ci est exactement le même ici, avec toujours autant de richesse et de souplesse des commandes pour donner les ordres aux unités. Toujours un niveau d'ordre pour les divisions, ce qui permet un plus grand réalisme, car chaque régiment de la division va interpréter l'ordre global comme il le juge. Le graphisme s'améliore doucement, un petit plus par rapport à Rommel. Ceci dit Panzer Battles nécessite un investissement important pour être apprécié et SSG a comme d'habitude inclus un scénario pour débutant totalement expliqué, ce qui facilite bien les choses. Les amateurs du genre vont être quasi-comblé, et si vous n'êtes pas encore amateur, essayez, vous découvrirez peut-être une passion. Il est également possible de construire ses propres scénarios de batailles, l'éditeur de jeu est intégré. Après toutes ces fleurs je vais m'autoriser une critique (petite), le système de contact avec l'ennemi est encore perfectible, aujourd'hui, lorsqu'une division ne fait ne serait-ce qu'apercevoir un ennemi, c'est, ou le combat ou la retraite, il serait utile, et réaliste de prévoir la simple continuation sur l'objectif fixé. Voilà, j'ai exprimé mon souhait, mais cela ne diminue en rien mon enthousiasme pour ce soft.

Duy Minh

GRAPHISME	15
SON	NEANT
ANIMATION	12

BIENTOT DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : PC environ 300 F - C 64 environ 200 F

C 64
85%

La page d'accueil est triste comme la steppe russe un jour d'hiver et le thème musical des Bateliers de la Volga se traîne sur les berges. Après quoi, on passe au wargame. Comme le veut la règle, un champ de bataille de wargame, c'est particulièrement confus, plein de rivières stylisées, de buttes suggérées et de terrains boueux, neigeux ou minés. Le trait épais du C64 ne contribue pas à clarifier la situation. Les déplacements sur la carte sont toutefois instantanés et un tableau synoptique imprimé sur un solide bristol permet de s'y retrouver dans l'arborescence des menus. Panzer Battles propose plusieurs scénarios mettant en lice les blindés soviétiques et nazis. Un livret commente succinctement les batailles et un éditeur permet de créer ses propres -si l'on ose dire- combats de chars.

Bô TGV

les graphismes de ce type de jeu ne présentent aucun intérêt. C'est la gestion des différents adversaires et autres paramétres géographiques qui est importante. C'est le cas ici.

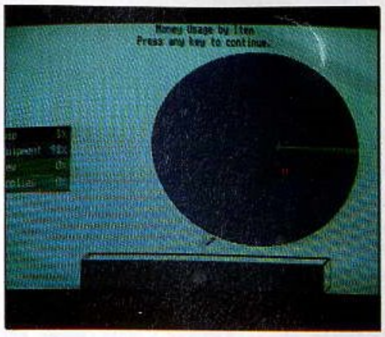
GRAPHISME	08
SON	08
ANIMATION	12

Search for the Titanic

Pour une expédition de cette importance, il faut choisir soigneusement un navire, un équipement, un équipage et surtout, l'argent pour tout cela ! Au chapitre de l'équipement, le prix diffère suivant que vous optez pour un radar météo, un sonar, ou un bathyscaphe. Suivant la qualité de l'équipement, il vous faut un équipage en conséquence, des ouvriers d'entretien, des techniciens. Quand on possède un bateau, il faut de temps en temps faire escale dans un port. Il y en a pour toutes les bourses ! Les ports super équipés, les moins équipés. Et après, c'est pas tout ça, il faut financer l'expédition. Vous devez donc trouver un «sponsor», et surtout lui donner des arguments valables pour qu'il accepte de vous lâcher de l'argent. Chienne de vie ! Ensuite, seulement, vous pouvez commencer les recherches de l'épave.

Jeff

La recherche de l'épave du Titanic a inspiré Capstone pour cette aventure qui vous conduira par 13000 pieds au fond



PC
60%

C'est un jeu d'aventure, beaucoup de texte, de tableaux. C'est plus un jeu de réflexion que d'action. Les graphismes sont assez pauvres et c'est un peu dommage. Sont fournis pour vous repérer dans votre progression. Un écran général avec toutes les commandes pour passer d'un mode à un autre, une mappemonde, et des écrans Sonar pour localiser l'épave. Passez ensuite à l'écran de plongée si vous avez un bathyscaphe ou un mini sous-marin. Le principe du jeu est très bon mais cela manque d'action.

Jeff

GRAPHISME:10 • SON: NEANT • ANIM: NEANT

DISPONIBLE SUR PC ET C64
PRIX : PC environ 300 F - C 64 environ 250 F

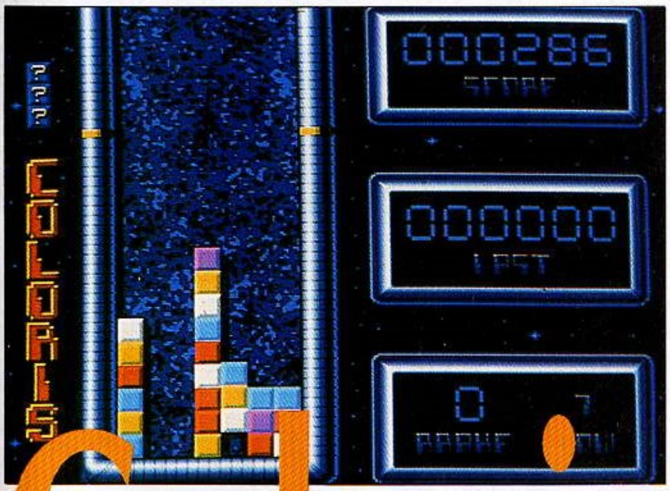
C 64
60%

On a quelques scrupules à appeler «jeu», cette quête aux sponsors et aux gros sous. Faute de mémoire suffisante, la version C64 a été allégée (mais c'est pas du 0% de matière grise!): quelques graphes ont disparu, certaines opérations sont affectées d'office à qui de droit, il n'y a plus de bulletin météo. Rassurez-vous, en cas de grain, un membre de l'équipage vous préviendra. De même, on vous dispense de contempler l'étendue des dégâts en cas d'avarie: l'ordinateur se chargera de gérer les réparations et l'équipement. Merci pour lui! Un épais manuel accompagne ce soft au long cours aussi réjouissant qu'une comptabilité analytique. Quelque part, on est un peu frustré de savoir que l'ordinateur fait tout le boulot!

Bô TGV

GRAPHISME	08
SON	NEANT
ANIMATION	NEANT

Oracle reprend le principe Tétris en y ajoutant de la couleur.



Coloris

Dans un tableau tout en longueur, des rectangles formés de trois carrés descendent. Chaque carré étant colorié, vous devez aligner trois carrés ou plus, de la même couleur pour les voir disparaître. S'empilant les uns sur les autres, vous verrez votre partie finie, lorsque vous aurez franchi un certain niveau.

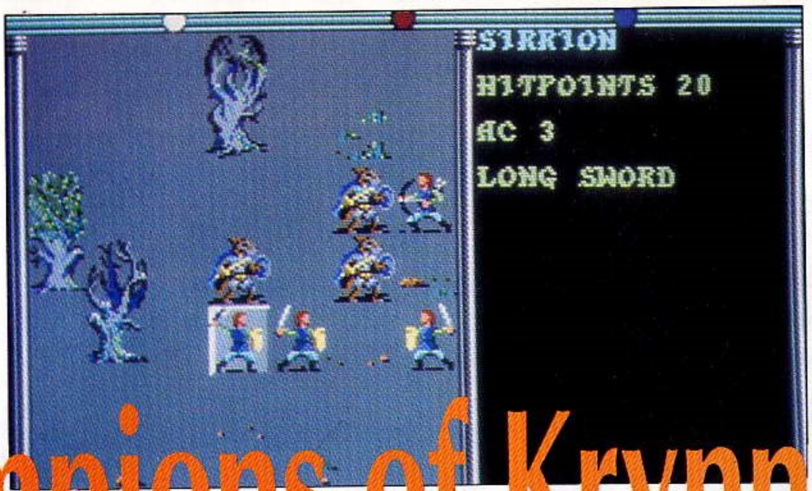
AMIGA
78%

Même tableau que Tétris (décidément, il en fait des petits celui-là). Vous pouvez changer l'emplacement des couleurs sur le rectangle en cliquant le joystick, et en le tirant vous l'accélérez. Deux types de jeu: Marathon, utilisant uniquement les caractéristiques citées plus haut; et Time, où le fait de tirer votre joystick fait descendre d'un cran la colonne sur laquelle le rectangle choît, ce qui implique plus de calculs pour le pauvre joueur. Belles couleurs (le jeu étant fondé là-dessus) et un son rythmé qui donne une certaine ambiance au jeu.

Kaaa

GRAPHISME	13
SON	16
ANIMATION	13

DISPONIBLE SUR ST
PRIX : environ 170 F



Champions of Krynn

PC
92%

Champions of Krynn est le troisième jeu de rôle de SSI totalement fidèle aux règles avancées officielles de Donjons et Dragons. Vous y retrouverez tout, les armes, les sorts, les races. Et ce troisième jeu reprend la campagne best-seller de D&D, Dragonlance, et son monde superbe. Auparavant, il n'y avait que de l'intérieur, villes et donjons, là on voyage en extérieur également, de ville en ville, et de rencontre en rencontre. Les combats sont sans doute ce qui est le plus travaillé, une vue en hauteur permet de tout diriger, les déplacements, les coups, les sorts, avec une grande souplesse et une grande jouabilité. Les dialogues n'ont lieu qu'en des points précis de l'aventure. Un seul regret, il est encore trop orienté baston. Il faut encore travailler le dialogue pour gagner en richesse de jeu.

Duy Minh

GRAPHISME	16
SON	10
ANIMATION	14

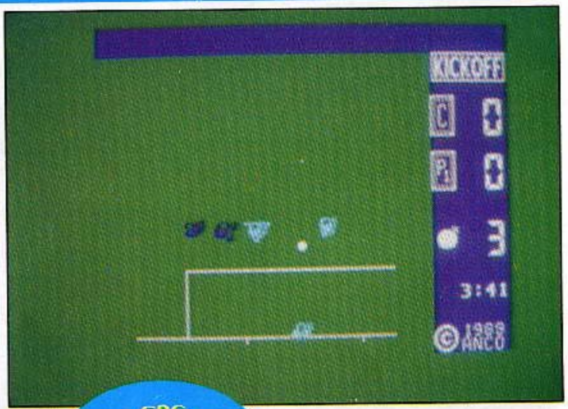
DISPONIBLE SUR AMIGA, PC ET EN AVRIL SUR ST
PRIX : environ 269 F

SSI adapte peu à peu sur micro la célèbre campagne Dragonlance, bien connue des fans de Donjons et Dragons. Champions of Krynn est le premier épisode que les accros peuvent se mettre sous la dent.

Lieu: le continent d'Ansalon, dans l'hémisphère sud de la terre légendaire de Krynn. Histoire: comme dans tout monde de fantasy, le passé est parsemé de grands affrontements entre le bien et le mal. La dernière fois, le mal a été repoussé au delà des frontières et depuis la paix et la prospérité se sont installées. Mais les chevaliers, conscients que la menace subsiste, ont construit des fortins tout le long des bordures et montent une garde vigilante. Et aujourd'hui, d'inquiétantes rumeurs commencent à circuler. On aurait vu des Draconiens, cette race malfaisante et oubliée, rôder dans les campagnes. La population, inquiète et craintive, se terre, et il va vous revenir de découvrir ce qui se passe. Pourquoi moi, me direz-vous? Par hasard, comme d'habitude. Vous avez porté un message à un fortin et le chevalier du lieu vous a demandé de faire une patrouille de routine dans les environs. C'est là que vous avez rencontré une bande de Draconiens et que tout a commencé. Cela peut vous rapporter beaucoup, l'argent et la gloire, mais peut être aussi une mort horrible au fin fond d'un donjon.

Kick Off





Anco récidive avec le méga jeu de foot, Kick Off

Dans Kick Off, on peut s'entraîner, avec une seule équipe, jouer des matchs et même des tournois entiers. C'est une véritable simulation de foot, qui permet les jours de pluie, de jouer au sec. Ca se joue sur un écran de taille confortable, ce qui nous change de certaines minuscules lucarnes

CPC
80%

Rien à redire pour l'animation, c'est super. En revanche, le graphisme des petits bonshommes est complètement loupé. Au mieux, on se demande ce qui court sur la verte pelouse. Au pire on dirait des insectes. Le son n'est pas bien génial non plus... Alors, que subsiste-t-il du grand Kick Off? Le foot. L'option à deux a fort heureusement été préservée et là, croyez-moi, dans le feu de l'action, on en oublie le graphisme! Ce que c'est que la passion du sport!

Bô TGV

GRAPHISME	08
SON	11
ANIMATION	17

DISPONIBLE SUR AMIGA ET CPC
PRIX : sur CPC DISK environ 180 F - sur CPC K7 environ 140 F



The Colonel's Bequest

Sierra, par le pouvoir infini des jeux d'aventures, vous emmène éclaircir une sombre histoire d'héritage, en 1920, dans le Bayou.

Vous vous appelez Laura Bow et vos études de journaliste vous prédisposent à être curieuse et à farfouiller partout dès que vous sentez quelque chose de curieux ou d'anormal. Mais la recherche du scoop n'était pas du tout votre motivation lorsque vous avez accepté d'accompagner votre amie Lillian Prune à une réunion de famille dans la grande propriété de son oncle dans le Bayou. Là, involontairement, vous avez tapé dans le mille car cette simple réunion de famille a pris une tournure très intéressante. L'oncle en question, le colonel Dijon, est un vieux bonhomme près de la fin, très riche. Il annonce qu'il lègue toute sa fortune en parts égales à toutes les personnes présentes en sa maison ce soir là, excepté vous bien sûr. Brouhaha général et regards en biais. Que va-t'il se passer cette nuit-là? Quelles sont les intentions du Colonel en faisant cette annonce? Mystère. Vous flairez le mystère et pourtant ce n'est pas évident. La nuit va être longue dans cette grande maison victorienne pleine d'ombres et de recoins.

PC
92%

Sierra a fait fort avec The colonel's Bequest, et dans plusieurs domaines. Tout d'abord la taille: le jeu tient en 10 disquettes. Ensuite, le système de jeu: ce n'est pas un jeu d'aventure à énigmes classique où il ne se passe quelque chose dans un endroit que si vous y êtes. Le jeu est vivant, tous les membres de la famille du Colonel ont leur vie propre, discutent entre eux, agissent dans la maison. Et le temps passe. L'interface est classique avec les commandes les plus utilisées regroupées en menus et les autres à taper au clavier. Le graphisme et le son contribuent à la création de l'atmosphère pesante de cette vieille maison. Et les détails sont légion. On est totalement immergé, ce n'est pas un casse-tête sophistiqué, c'est une véritable aventure.

Duy Minh

GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	17

DISPONIBLE SUR PC UNIQUEMENT
PRIX : environ 450 F.

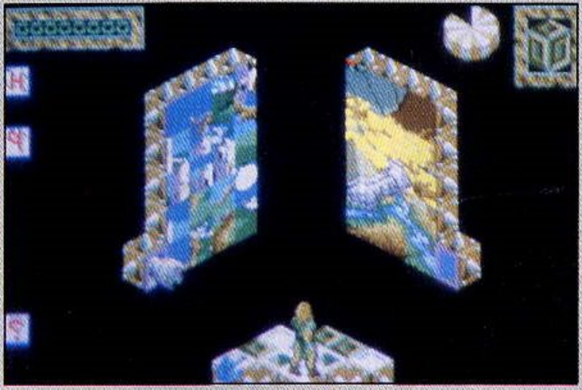
ST
Never Mind

EDITEUR : PSYGNOSIS
Testé par DESTROY - PRIX: environ 200f
Déjà testé sur AMIGA dans JOYSTICK N°1

D'un abord complexe, ce jeu se simplifie avec l'entraînement. Au départ, vous avez un dessin dont certaines parties se sont éparpillées dans des formes géométriques 3D. Retrouver les pièces manquantes, et reconstituer le puzzle le plus rapidement possible relève de la plus haute technicité. En outre, ce jeu demande une mémoire visuelle hors du commun. Le graphisme est précis, et le bonhomme que vous dirigez bien animé. Une fois de plus, Psygnosis a frappé fort.

GRAPHISME: 17 • ANIMATION: 16 • SON: 14

VERDICT: 86%



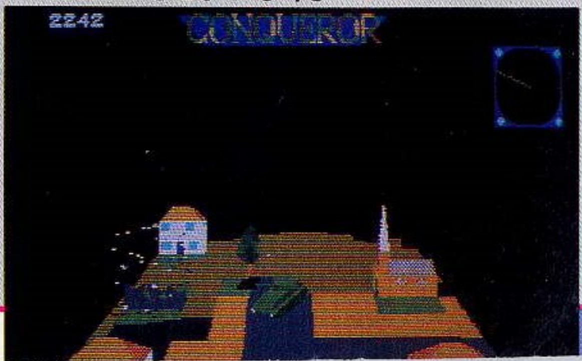
AMIGA
Conqueror

EDITEUR: RAINBOW ARTS
Testé par DUY MINH - Prix: 200f environ
Déja testé sur ST dans JOYSTICK N°1 et sur PC dans JOYSTICK N°2

Conqueror vous permet de prendre les commandes et d'aller éclater les chars ennemis dans un décor champêtre et vallonné, qui peut correspondre au front Est comme au front Ouest de la seconde guerre. Ce qui compte, c'est la simulation tactique de la rencontre de quelques chars dans un joli coin de campagne (idéal pour vous parler du nouveau Lechien machine, NDLR). Sur Amiga, on retrouve la jolie vision 3D faces pleines extérieure au char à laquelle on avait droit sur PC. Conqueror peut se jouer sur trois niveaux, arcade où vous dirigez un char unique, guerre d'usure où vous évoluez parmi une patrouille, et stratégie où vous dirigez la patrouille. C'est de plus en plus compliqué et en stratégie vous récupérez en plus de la vision 3D un plan tactique et des possibilités de bombardement. C'est bien réalisé mais on a l'impression que tout tourne autour de la vision 3D en négligeant un peu le reste.

GRAPHISME: 16 • ANIMATION: 18 • SON: 12

VERDICT: 76%



Tower of Babel









Partez avec Rainbird pour un voyage initiatique pour Shinar, où vous devrez aider des araignées-robot dans leur quête qui doit les mener en haut de la Tour de Babel. Planant.

Tout commence il y a bien longtemps, après que Noé ait survécu sur son arche à l'inondation de la Terre. Tous les hommes s'assemblèrent en un lieu nommé Shinar et se mirent à construire une tour haute comme le ciel pour aller vers Dieu. Une race extraterrestre s'intéressa à cette entreprise et envoya des robots à son image pour aider à la construction, des araignées-robots. La coopération fut longue et fructueuse mais à la fin les hommes furent pris de jalousie pour ces robots si efficaces et irréprochables. Ils construisirent donc des salles piégées pour détruire toutes les araignées, car ils avaient peur de les affronter en face. Dans ces salles ils mirent toute la technologie que les araignées leur avait enseignée. Des lasers, des rayons repoussants, des ascenseurs... Et depuis elles cherchent à sortir. Il est de votre devoir de les aider, car si elles ne retournent pas sur leur planète, le courroux de leurs constructeurs sera tel qu'ils viendront ravager la Terre.

ST
95 %

Mon Dieu, j'ai eu du mal à m'arracher de mon écran pour vous griffonner ce test. Tower of Babel est ultra-prenant, quasiment hypnotique. D'abord, les ingrédients, une salle (on dit tour, dans Babel) peut faire 8 cases sur 8 et jusqu'à quatre niveaux reliés par des ascenseurs. Dans cette tour, vous pouvez avoir nombre de choses, des zappers fixes ou tournants, fatals pour vos araignées, des repoussoirs également, des vers qui se déplacent en poussant tout, des boppers qui ne sont que de la chair à canon, des mines, des bombes, des blocs, des miroirs, du klondike (mineral précieux), des mécanismes divers pour diriger tous les ascenseurs d'un coup, détruire les dalles de la tour, et bien d'autres choses encore. Vous, vous disposez de 1 à 3 araignées, un zapper, qui zappe, un pusher, qui pousse avec son rayon, un grabber, qui lui, tracte ou déclenche les mécanismes. Dans chaque tour vous avez un objectif à remplir, ramasser deux klondikes, ou détruire trois objets. Pour faire cela, voyons les commandes. Vous pouvez voir par les yeux de vos araignées ou par des vues aériennes que vous contrôlez entièrement, cela permet d'évaluer la situation. Vous pouvez diriger en direct vos araignées ou vous pouvez les programmer (8 actions) pour les tours complexes où il faut de la synchro. Chaque tour est un puzzle à résoudre. La réalisation est superbe et donne toute son atmosphère planante au jeu, graphisme et animation en 3D faces pleines, avec les ombres s'il vous plaît, et des objets transparents. Un bruitage juste ce qu'il faut. Il faut se tordre les méninges au début de chaque tour pour déterminer tout ce que l'on doit faire, ensuite il faut le réaliser avec exactitude et synchronisation. Ce jeu est à conseiller sans réserve. Il permet également de créer ses propres tours.

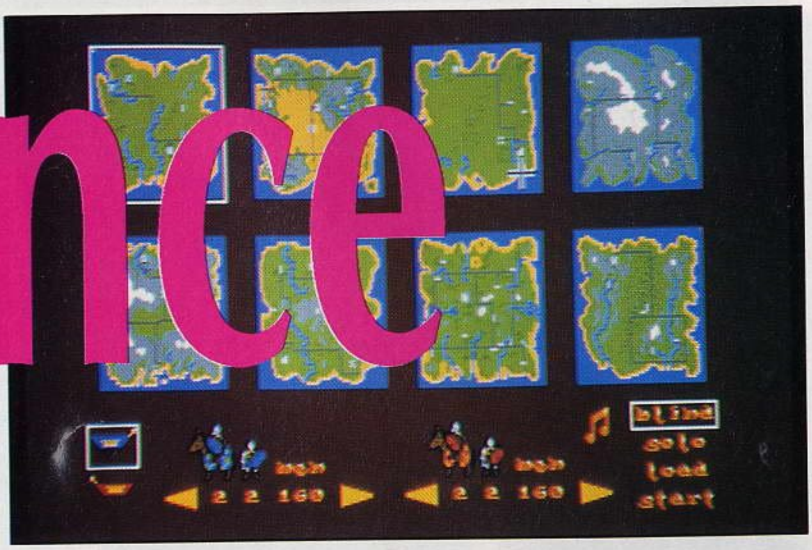
Duy Minh

GRAPHISME	18
SON	12
ANIMATION	17

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : environ 269 F

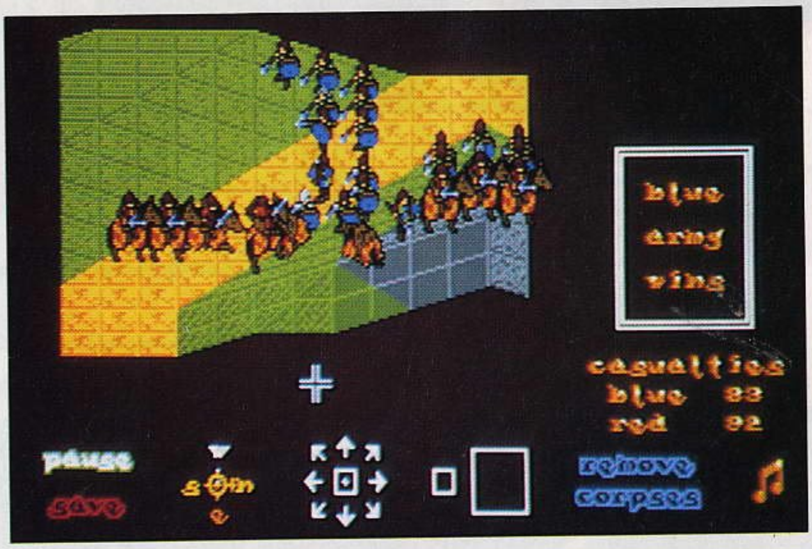
tests

Prince









Avec Prince, ARC vous propose de mesurer vos armées à celles des autres prétendants au trône.

Le roi Vogrim est mort. Vous, un prince d'une des nombreuses tribus de Varagians, aspirez à régner sur toutes les tribus, comme Vogrim l'a fait durant tant d'années. Pour cela, obéissant aux dernières volontées du roi mourant, vous avez amené les troupes de votre tribu sur cette l'île, comme tous les autres princes. Le vainqueur final des duels, armée contre armée, sera roi. Dans Prince, cette introduction n'est qu'un prétexte à la simulation de combats entre armées à l'époque moyenâgeuse. Vos troupes sont constituées de lanciers à pieds, lents en déplacement, et de cavaliers, bien plus rapides et manœuvrables. Votre unique but, tuer le prince adverse et vous protéger. Vos ordres, vous pouvez les donner à des niveaux différents, régiment (quelques dizaines d'hommes), compagnie (quelques hommes). Les armées étaient petites à cette époque, pour un peu, le prince donnait ses ordres à chaque soldat.

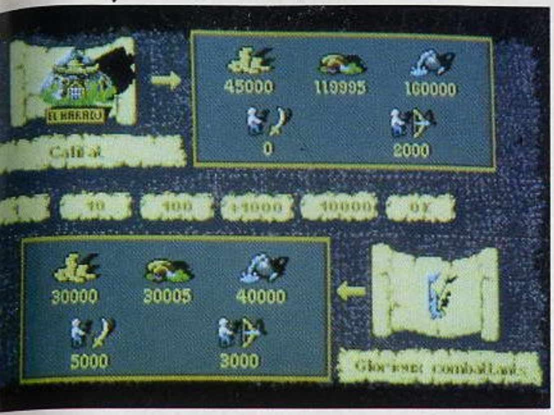
ST - STE
85 %

Prince est un Wargame, oui, mais un style de Wargame que l'on avait peu vu pour l'instant sur micro: le jeu avec figurines. En effet on peut aller jusqu'a voir les combats au niveau de chaque soldat. C'est d'ailleurs assez impressionnant, on a quatres niveaux de zoom, le premier montre toute l'île et son relief, pas trace des armées, le second montre chaque régiment comme une bannière, le troisième montre chaque compagnie comme un petit personnage et au quatrième on voit chaque soldat se déplacer et se battre, et les cadavres sur le champ de bataille. On peut donner des ordres de déplacements ou de combat à chaque régiment, ou, en séparant un régiment en compagnies, donner des ordres à chaque compagnie. Au début du jeu, on choisit le relief de l'île où on va combattre et la taille des armées. On peut jouer à deux contre l'ordinateur. Le relief a beaucoup d'importance pour les déplacements et la fatigue de vos soldats, il faut choisir son terrain pour l'emporter. Prince est vraiment intéressant à jouer à deux, l'ordinateur a une stratégie assez simpliste qui consiste à se ruer sur vous et il suffit de l'attendre au bon endroit pour l'écraser. Pour que ce soit intéressant, il faut lui donner un sérieux avantage numérique. Joli graphisme, belle animation, la réalisation est soignée pour ce jeu qui innove

Duy Minh

GRAPHISME 16
SON non significatif
ANIMATION 16

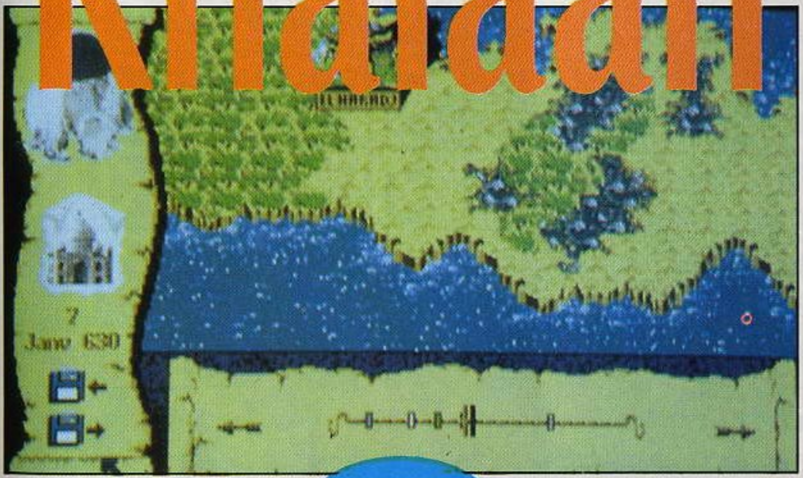
DISPONIBLE SUR AMIGA, ST ET STE
PRIX : environ 279 F



K«HALALA, QUELLE BARRE! SALES PAS LES LOUKOUMS!!». Chip, nous revient avec un soft aux senteurs orientales... Chaud devant!

Il y a bien longtemps, foi de calife, existait un royaume plus vaste que tous les harems de Ali réunis, nommé Khalaan, situé aux confins du monde, entre le Tigre et le désert de Lut. Ce dernier était partagé entre quatre puissants califes: Abu Bahr, Utman, Umar et Ali «Li ridoutable». Une grande rivalité existait entre eux, car tous désiraient imposer leur autorité sur le royaume d'Allah. Après avoir sélectionné un calife de votre choix, il vous faudra user de nombreux stratagèmes plus ou moins moraux afin de devenir le maître des lieux. Grâce à l'importance des paramètres fournis, il vous sera aisé de créer des armées, des caravanes et d'élever des espions au berceau pour recueillir des informations. Le saviez-vous? Khalaan regorge de forteresses hors contrôle d'un califat qui seront autant d'ennemis à asservir. Les trois autres califes sont des vicieux mais chut! En effet, ces derniers sous prétexte de signer une trêve avec vous, n'hésiteront pas à vous poignarder dans le dos à la moindre occasion. Dans Khalaan, la méfiance est de rigueur.

Khalaan



AMIGA
79%

Comme à l'accoutumée, la société Chip continue à truffer ses logiciels de séquences digitalisées, certains aimeront, d'autres pas! Ce logiciel n'est pas sans rappeler certaines productions Cinemaware, tant mieux, sans pourtant rivaliser avec ces dernières, tant pis. Les sons digitalisés sont du plus bel effet et recréent très bien (zoing zoing) l'atmosphère de ce monde incertain. Ce jeu d'aventure-action-wargame est de bonne qualité, mais ne va pas jusqu'au bout de ce qu'on peut attendre..
Cris

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	13

DISPONIBLE SUR AMIGA ET ST
PRIX : environ 299 F sur ST et AMIGA

AMIGA
5TH Gear

EDITEUR :HEWSON.
Testé par J-M DESTROY.PRIX: environ 200f
Déjà testé sur ST dans JOYSTICK HEBDO N°42

Contrairement à ce que pourrait laisser croire le titre, 5th gear (5ème vitesse) n'est pas un jeu très rapide. Vous dirigez à l'aide du joystick une petite voiture, munie d'un fusil à l'avant. Sur votre route, vous devez éviter ou détruire les obstacles qui se dresseront devant vous. En cours de chemin, vous pouvez faire une petite halte pour prendre de l'essence, ou encore pour acheter des armes supplémentaires. Le jeu se déroule uniquement selon un scrolling vertical. Le graphisme est moyen, la musique, pourtant programmée par Jochen Hippel (le musicien allemand en vogue actuellement), est moyenne, l'animation est moyenne, les bruitages sont moyens. Un jeu moyen, quoi!

GRAPHISME: 13 • ANIMATION: 13 • SON: 13

VERDICT: 68%



PC
Toobin

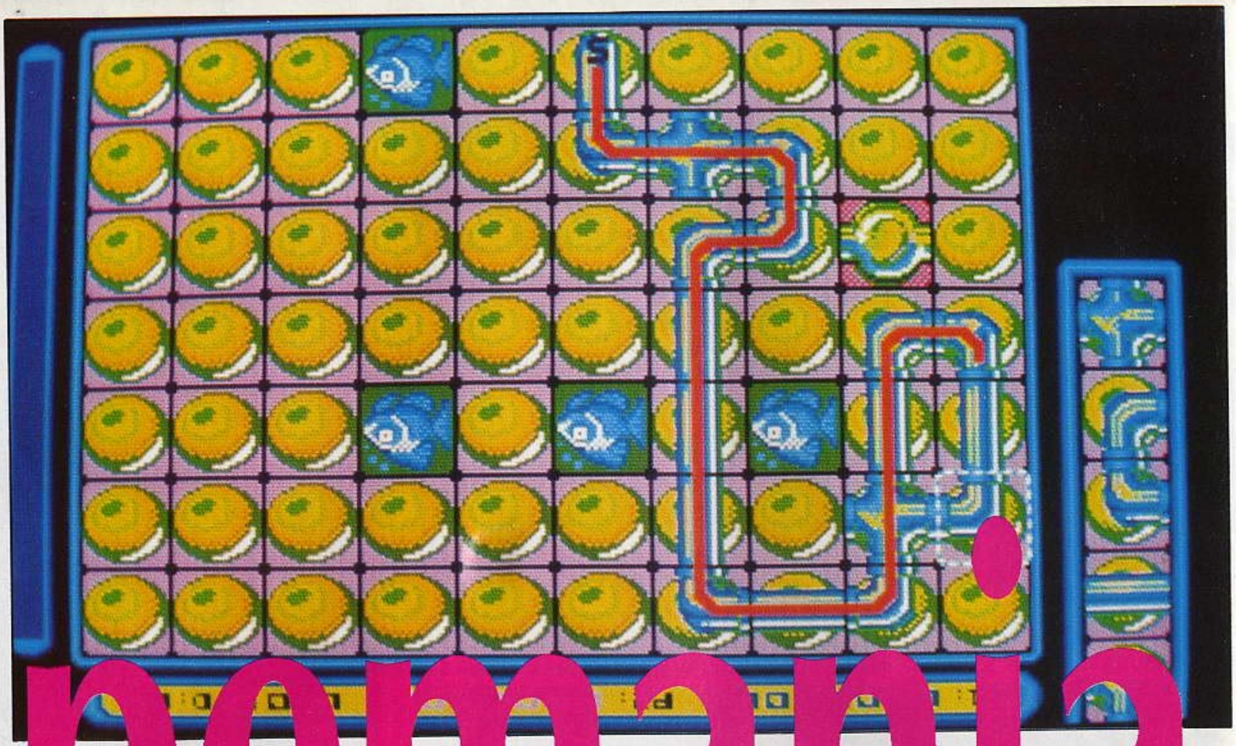
EDITEUR : DOMARK
Testé par Jeff - PRIX: environ 249f
Déjà testé sur CPC et ST dans JOYSTICK N°1

Je ne sais pas si vous avez déjà descendu un torrent en canoë ou sur tout autre engin flottant, mais c'est pas de la tarte ! Dans Toobin, vous allez faire la grande descente dans ...un pneu de camion. Asseyez vous dans la bouée et prenez un excellent bain de siège qu'il est prescrit par Rika et qu'il est bon pour la santé. Et c'est parti ! Plusieurs rivières vous sont proposées. Il faut ramasser les boîtes de conserves qui flottent à la surface, car elles vous serviront à vous défendre contre les bestioles qui ne vont pas manquer de vous attaquer. Passez entre les portes pour ramasser les points de bonus. Un long scrolling vertical vous entraîne le long des cours d'eau sur une animation simple mais efficace. L'action est prenante et c'est encore mieux si vous jouez avec un pote (on peut jouer à deux).Les couleurs sont pas terribles mais le jeu est amusant. Pas besoin d'apprendre à nager pour y jouer. Glou glou !

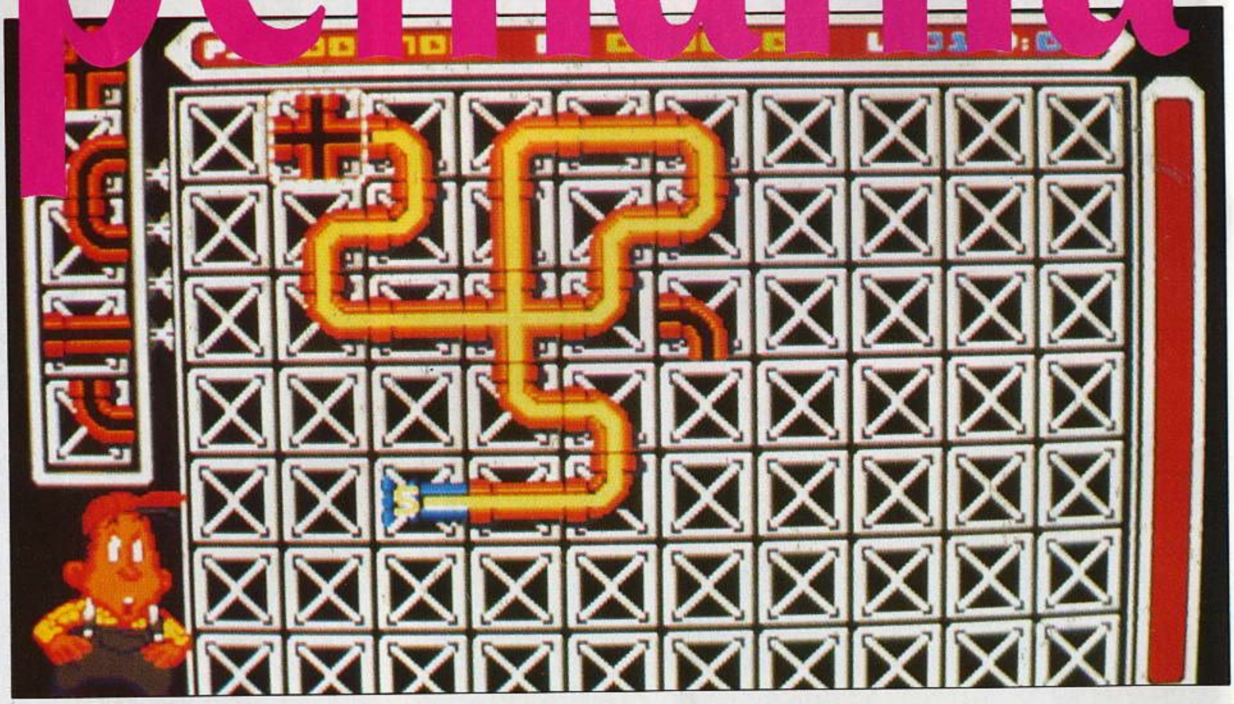
GRAPHISME:14 • SON: 10 • ANIMATION: 15

VERDICT: 70%





Pipemania



Grâce à Empire, vous allez connaître les folles angoisses que peut vivre un plombier.

Vous êtes plombier bier bier bier bier, c'est un beau métier, et vous devez le faire le mieux possible. Votre boulot c'est d'assembler des tuyaux et de faire un parcours sans faille et sans fuite, sur un tableau, avant que l'eau ne vous dépasse. Une floppée de tableaux différents où vous aurez à assembler des tuyaux dans des conditions diverses et variées: tuyaux en verre où vous devrez éviter les poissons, buses sous terre avec des tuyaux préposés, etc.

AMIGA 91%

Pipemania, qui devait d'abord s'appeler Pipe Dream, se joue seul ou à deux, à la souris ou au joystick. A gauche de votre écran, vous avez une colonne vous montrant les différents tuyaux à venir, et vous ne sélectionnez que les derniers. Une petite musique entraînante anime le jeu, et les tableaux deviennent de plus en plus compliqués, l'eau arrive de plus en plus rapidement, jusqu'à ce que, paniqué, vous ne contrôliez plus la situation; l'eau sort alors du tuyau. Dans ce cas vous serez pénalisé d'autant de tuyaux que vous en avez posé en trop. Un jeu complètement fou qui devient carrément diabolique à deux.

Kaaa

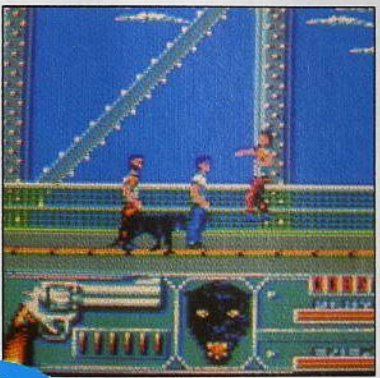
GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	12

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, CPC K7 ET DISK, C 64, SPECTRUM
PRIX : environ 269 F

Wild Streets



Titus aime les chats, tous les félins. Il n'y a qu'à voir les splendides images du soft.



Vous êtes un super mec, musclé et tout, accompagné d'une adorable panthère. Votre mission, si vous l'acceptez est de vous débarrasser, avec vos poings le plus souvent, des sales individus qui polluent la ville.

CPC
88 %

A commencer par la page d'accueil en overscan (une spécialité maison!) la panthère, magnifique est remarquablement animée. Entre deux tableaux, le noir félin réapparaît, et pendant tout le jeu aussi, car il accompagne fidèlement son maître. Je cause «chat» et j'en oublie le jeu! Très graphique, riche en couleur, il ne pèche que par une relative lenteur des personnages dont les déplacements sont un peu saccadés. Les mouvements du personnage qui joue des poings ou tire dans le tas (ça dépend des circonstances) sont variés. La démarche de la panthère est bien restituée, quoique! Ses bonds sont un peu raides (quand on aime les bêtes, on a la dent dure pour ces détails). Une musique numérisée accompagne Wild Streets pendant toute la durée du jeu. C'est un soft de castagne original. Et puis, il y a la panthère... Rien que pour cette bête habillée de nuit, il faut absolument voir Wild Streets!

BÔTGV

GRAPHISME	18
SON	13
ANIMATION	14

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : sur CPC DISK environ 180 F - sur CPC K7 environ 140 F

AMIGA
Hate

EDITEUR GREMLIN
Testé par KAAA - PRIX : environ 200f
Déja testé sur ST dans JOYSTICK HEBDO N° 40

On espérait une amélioration notoire avec la version Amiga, eh ben non, aucun changement. Pour mémoire, c'est un Zaxxon avec une lenteur insupportable. La perspective à 45° est bien rendue, les bruitages sont réussis, l'animation est fluide, mais la mauvaise manipulation de ce remake rend le jeu presque impossible. Dommage, car avec un poil de vitesse en plus, il aurait été presque appréciable.

GRAPHISME 16 • SON 15 • ANIMATION 10

VERDICT: 50%



AMIGA
Snoopy

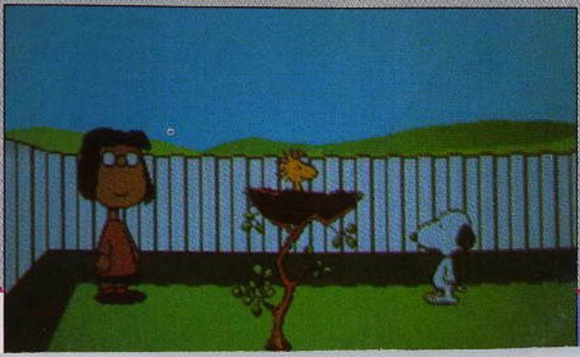
EDITEUR: THE EDGE
Testé par DUY MINH - PRIX: environ 240f
Disponible SUR ST

Catastrophe, Linus a perdu sa couverture, sa superbe, magnifique, inénarrable couverture qui est toute sa vie, toute sa passion. Depuis, il est effondré, on ne peut tout de même pas le laisser dans cet état. Heureusement, Snoopy est là et va pour l'occasion se transformer en détective impérial et impassible.

Une partie totale de Snoopy dure 45mn, et c'est bien long, car la réalisation laisse à désirer. Lorsque le jeu commence, on se dit, chic, les graphismes sont ressemblants et tout se manie à la souris, gauche et droite, déplacement classique, haut, Snoopy saute en l'air, bas, il se baisse pour ramasser l'objet le plus proche, bouton de tir, il utilise l'objet qu'il tient ou vous décrit l'objet le plus proche, facile et agréable. Après ça se gâte, pas un seul son ne sort du haut-parleur, et Snoopy est le seul à être animé dans un décor désespérément statique. L'ennui s'installe vite. The Edge peut faire bien mieux.

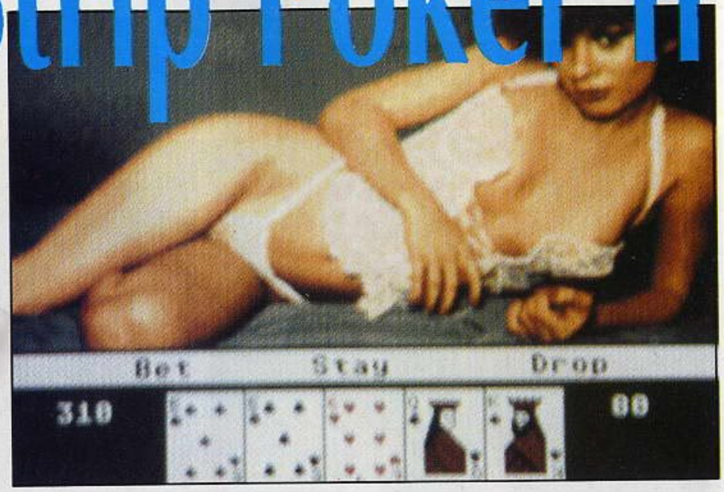
GRAPHISME: 12 • ANIMATION: 06 • SON: 00

VERDICT: 35%



Deluxe Strip Poker II







Vous allez pouvoir découvrir le charme de CDS et de ses déesses.

Vous avez le choix entre deux mignonnes petites meufs à mettre à poil. Elles sont classieuses! Vous hésitez entre Suzi ou Mélissa, et puis, vous choisissez la plus bandante pour commencer (variable selon l'humeur). Vue de la gonzesse allongée et habillée (pas pour longtemps, dites-vous d'un air salace). Votre jeu apparaît sur une bande en bas de l'écran. Ensuite c'est le poker classique, elle retire une fringue contre 100 dollars. Saaaaaaaalope!

ST 81%

Les gonzesses sont des photos digitalisées, jolies et craquantes. A la deuxième manche, vous verrez qu'elles portent des dessous un poil vulgos, mais le but recherché est amplement atteint. De toutes façons, après, elles les enlèvent, les chiennes! Hum. Les cartes sont un peu petites, mais il est vrai que lorsqu'on juge les graphismes d'un tel jeu, on se contrefout de savoir si les cartes font 53,5 pixels. On sait pourquoi on l'achète, hein? Pas pour les cartes, exactement. Ni pour le poker, je suis bien d'accord. Pour les meufs, donc. Qui sont très bien. Et je vous raconte pas la photo finale, quand elle.. elle... arg... je... Ah la hyène!

Kaaà

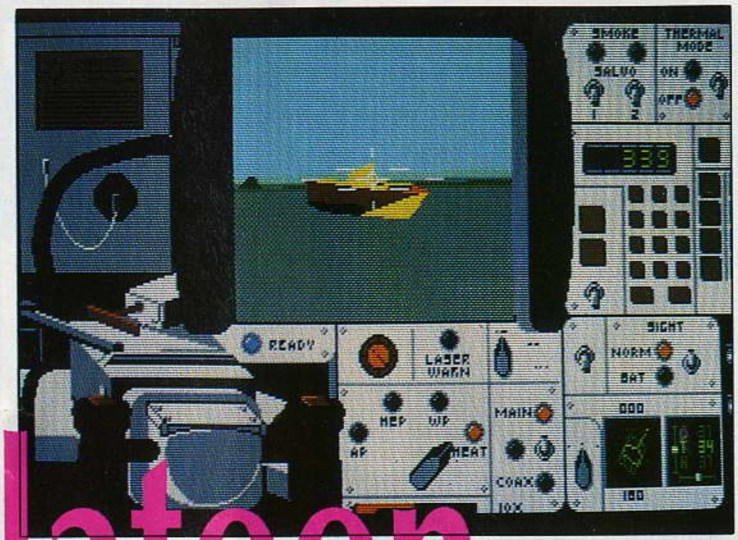
MEUFS	19
SON	non significatif
ANIM	non significatif

DISPO SUR PC ET AMIGA
PRIX :environ 200 F


...maintenant, découvrez
la 1ère double simulation !
TENNIS Cup
TENNIS
TENNIS CUP
DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC. PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : DE 199 à 249 F SELON MACHINES.
AMIGA SCREENS
UN REALISME JAMAIS ATTEINT
—Des animations et un environnement sonore exceptionnels.
—Un double écran qui permet à chacun des joueurs de se trouver au 1er plan.
TOUS LES COUPS DU TENNIS SONT PRÉSENTS.
—Les services, les volées, les coups de fond de court, les smashes, les amorties, les lobs...
—Tous les effets : lift, coupé et plat.
TOUS LES TYPES DE JEU.
—simple, double, entraînement.
—match d'exhibition, tournoi, coupe DAVIS.
—1 ou 2 joueurs.
—durée d'un match paramétrable.
—32 adversaires vraiment différents.
—1 éditeur permettant de créer soi-même ses adversaires.
3615 LORI
des jeux, des infos, des milliers de cadeaux à gagner
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

MEGASTAR joystick

M1 Tank Platoon



Fini les simulations de chars qui s'apparentent à du tir de cibles, MicroProse vous offre la direction d'un groupe de chars M1 où vous contrôlez tout. Récemment primé par notre confrère Gen 4, ce jeu mérite que vous le découvriez, car c'est une bonne simulation (bonjour à Benoit Aron).



PC
92%

Première chose, il est recommandé pour pouvoir jouer sereinement à M1 Tank Platoon d'avoir une configuration plutôt musclée, un AT avec affichage EGA est la norme. Le jeu n'est visiblement pas recommandé pour plus petit. Pour les chanceux qui n'ont pas de problème de matériel (et qui apprécient la simulation), c'est un régal, réalisme et maniabilité ont été très soignés. Au début de chaque mission, tout commence avec une carte des lieux sur laquelle on peut zoomer et identifier le terrain et les ennemis. On donne les ordres, et, une fois la mission sur les rails, on peut se mettre dans la peau de l'un des participants pour descendre des chars ennemis par exemple. Chacun des postes de commandes est représenté fidèlement. Il y a des possibilités en pagaille, les hommes gagnent de l'expérience au fur et à mesure et on peut les changer de place dans les chars du groupe. Le graphisme et l'animation sont soignés. La documentation est complète, précise, pratique. Les caches en carton permettent de repérer les commandes sur le clavier. Bref, à recommander sans réserve.

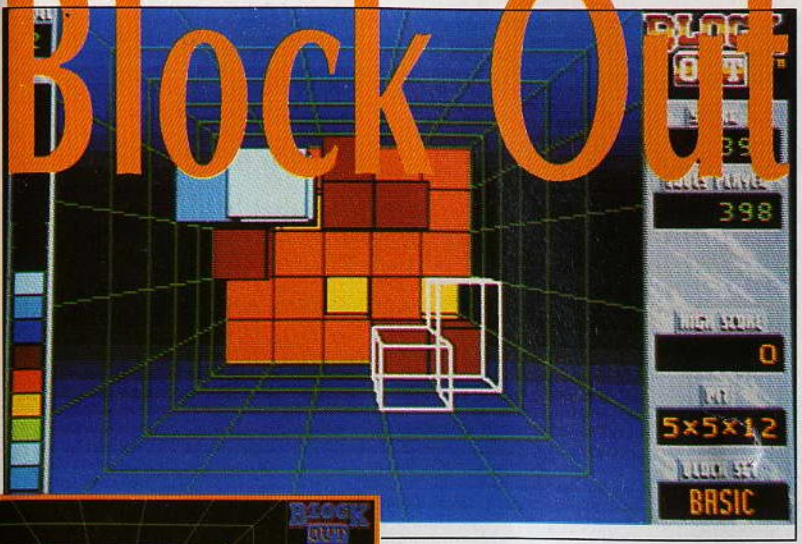
Duy Minh

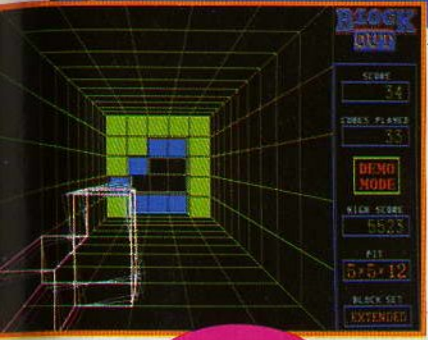
GRAPHISME	17
SON	10
ANIMATION	17

DISPONIBLE SUR TANDY ET COMPATIBLE
PRIX : environ 400 F

Vous qui croyez qu'un char se pilote comme une trottinette, détrompez-vous. Un char moderne comme le M1A1 MBT qui équipe l'armée US nécessite trois personnes, le chef de char, le pilote et le tireur. Chacun a un rôle bien défini et des instruments particuliers. Le chef de char a la meilleure position d'observation et l'instrument adapté, les jumelles à infrarouge, il contrôle également une mitrailleuse et les écrans de fumée. Le pilote, lui, a une tâche assez simple, il conduit et n'a aucun instrument si ce n'est son manche à balai. En plus il est très bas et ne vois quasiment pas où il va, il est dirigé par le chef de char. Le tireur, lui, a des gadgets en pagaille, mire-laser pour estimer la distance de la cible, ordinateur de tir qui calcule automatiquement la trajectoire des obus, en suivant la distance, l'inclinaison du char, la vitesse de la cible. Il a aussi une mitrailleuse. M1 Tank Platoon vous permet de vous mettre à la place de chacun et aussi de diriger globalement en donnant des directives à chacun. Votre commandement ne se limite d'ailleurs pas à un seul char, mais à un groupe, que vous commandez depuis votre char leader. Le menu est étendu et varié. Il y a une multitude d'affrontements isolés, vous irez de bataille en bataille.

Block Out





Ci-dessus : version Amiga
A gauche : version PC

Rainbow Arts s'amuse à empiler des cubes. Ils sont restés très jeunes d'esprit.

Je vous pose la question: connaissez-vous Tetris? Oui, bon. Alors, imaginez un Tétris en 3D, où il faut accumuler des cubes de formes différentes dans un couloir vu de haut. Aïe aïe aïe, me direz-vous, ça doit impliquer tout un tas de paramètres complètement fous. Eh bien oui, c'est fou et c'est génial, et pourtant c'est si simple...

Kaaa

PC 80%

La version PC n'a rien à envier à la version AMIGA. On perd le superbe écran de présentation et la musique qui l'accompagne, et la mise en écran des options est moins esthétique, mais l'important c'est le jeu. Les commandes de rotation et de déplacement répondent bien et tout permet de se concentrer sur le jeu. Commencez petit avec le flat set, qui ne sont que les pièces du classique Tétris avec une dimension en plus. Passez ensuite au basic set, puis au advanced set. C'est là que Block Out donne toute sa mesure, lorsqu'il faut estimer à toute vitesse les effets de rotations sur une pièce à la géométrie biscornue, qui doit à tout prix s'imbriquer à d'autres également biscornues. Un seul mot, hypnotique. Je vais aller m'en reprendre une dose. Dommage, ce n'est pas remboursé par la sécurité sociale.

Duy Minh

GRAPHISME	15
SON	10
ANIMATION	14

AMIGA 77%

Vous voyez d'abord les cubes (je dis cube pour ne pas dire: formes géométriques diverses. Vous comprendrez) en 3D vide, que vous pouvez orienter comme vous le voulez avec le clavier. Attention le cube descend lentement, alors trouvez son emplacement assez rapidement. Ensuite vous cliquez sur la souris, et le cube fonce vers le bas et s'incruste parmi les autres. Un palier disparaît quand il est plein. Il y a 10 niveaux de difficulté. Seule l'utilisation de la souris et du clavier en même temps est à regretter.

Kaaa

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	14

BIENTOT DISPONIBLE SUR ST
PRIX :AMIGA environ 400 F - PC : environ 250 F

ST

Corsaires

EDITEUR: OPERA SOFTWARE
Testé par JM DESTROY - PRIX: environ 200f
Disponible sur ST ET AMIGA

Double Dragon, vous connaissez? Oui bien sûr. Eh bien, Corsaires reprend exactement le même thème, si ce n'est que l'action se déroule maintenant à l'époque où les corsaires et les hommes du roi ne pouvaient pas se sentir. La réalisation de ce soft est négligée, les sprites bougent mals, le scrolling est saccadé. Bref, c'est pas terrible.

GRAPHISME: 10 • ANIMATION: 08 • SON: 11

VERDICT: 60%



PC

Hard Drivin'

EDITEUR : DOMARK
Testé par Jeff - PRIX: environ 249f
Déjà testé sur CPC et ST dans JOYSTICK N°1

Sur la notice, ils disent «méchant» et «difficile». Moi, je dis «FURIEUX» ! Ca ressemble un peu à Stunt Car, sans la vue des roues. On a deux pistes au choix, aussi folles l'une que l'autre. Il ne s'agit pas de bourrer comme un malade tout le temps, il faut conduire aussi avec la tête. Les limitations de vitesses ne sont pas là pour agrémenter le paysage. Elles indiquent les vitesses appropriées pour aborder, sans se viander, les difficultés du circuit. Si vous réalisez un bon chrono au passage du poste de contrôle, paf! bonus ! Votre score déterminera si vous pouvez affronter ce dingue de Phantom Photon, le pilote de l'ordinateur. Méfiez vous de lui, il attaque comme un malade. Et attention, au moindre pépin : disqualifié !

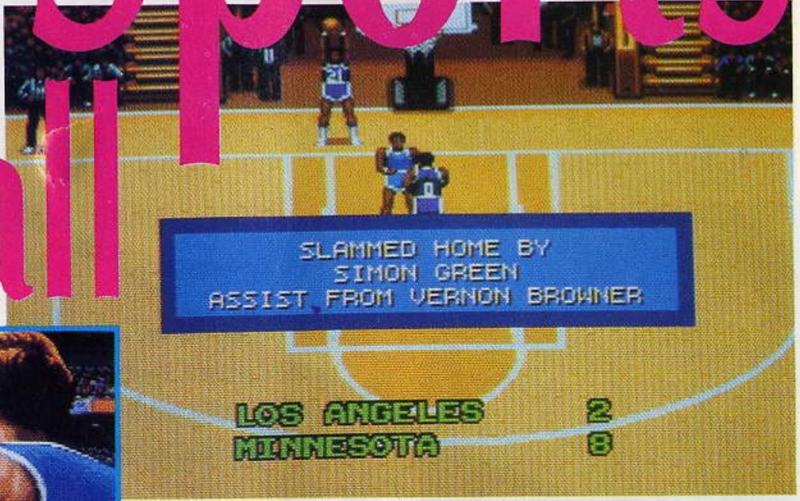
Ce jeu est saisissant, j'ai même été malade. Alors j'ai pris un Nautamine, et je suis reparti pour un looping d'enfer. L'animation est bien ficelée, en 3D. On s'y croirait, frissons garantis ! Achetez, mais prenez pas froid surtout !

GRAPHISME : 17 • SON : NEANT • ANIMATION :18

GLOBAL: 80%



TV Sports Basket Ball









Avec Cinémaware, regardez le match de basket comme si vous étiez devant votre télé, et jouez-y comme si vous étiez sur le terrain.

TV Sports Basket Ball est une simulation de basket, on est bien d'accord, agencée de telle façon que vous avez l'impression d'être devant votre poste de télé. Le jeu se déroule en deux parties: le choix des équipes avec description de leurs résultats sur d'anciens matches, leurs classements, etc, et le match à proprement parler. Une simulation complète englobant tous les aspects de ce sport noble et généreux pour les amateurs du genre.

AMIGA 82%

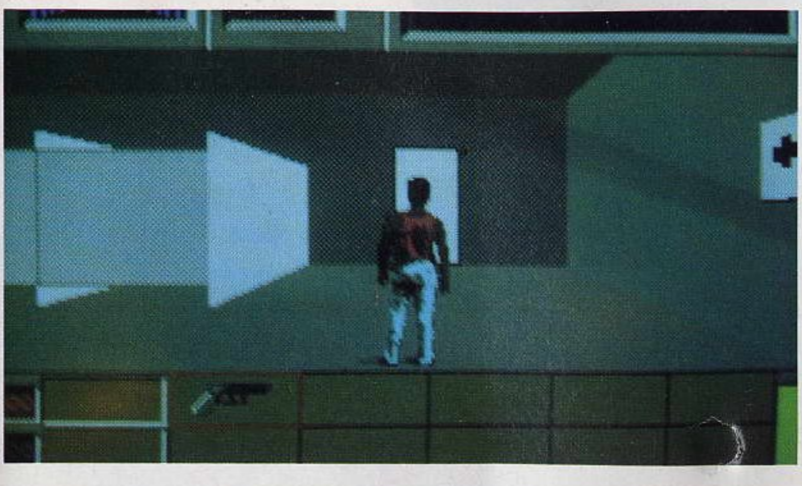
Une bonne visualisation de l'ensemble du terrain, avec les joueurs courant dans tous les sens. Bien animé et bien dessiné, ce jeu arrive à recréer sensiblement l'ambiance des matches de baskets. Ca se joue au joystick, c'est pas évident à manier au début, vu la rapidité, mais on s'y fait. Le son apporte énormément: bruit de foule, ballon qui rebondit, sifflet qui marque les fins de parties...

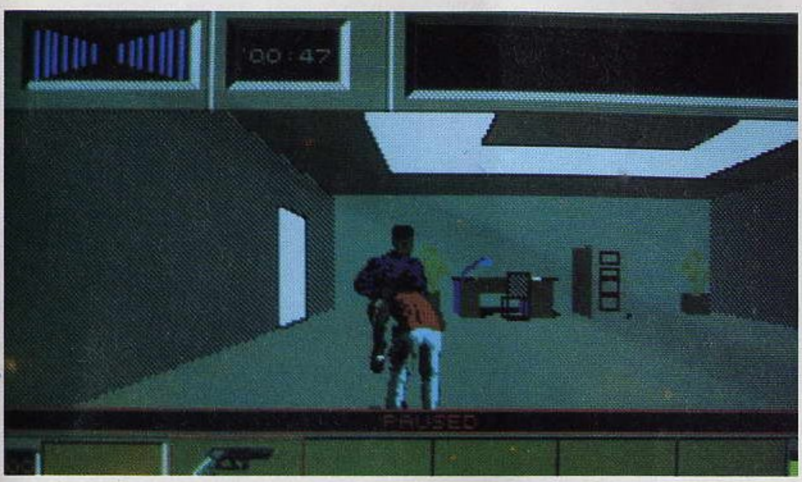
Artemus

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	16

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA

PRIX: environ 300 F





AMIGA

Typhon

EDITEUR BRODERBUND

Testé par kaaa - PRIX: environ 190f

Déjà testé sur ST dans JOYSTICK HEBDO N°26

Revoilà Typhon, notre héros aquatique, toujours à la recherche de l'Enfant de la Mer (le titre original est Typhoon Thomson in Search for the Sea Child), enlevé par des créatures marines et invertébrées. Beurk. Désormais sur Amiga, la multitude de petits sprites gigotant et humoristiques vont pouvoir nous émerveiller avec leurs mimiques et leursmouvements cartoonesques pour se déplacer dans ce décor en perspective. Eh, perspective, c'est mieux que 3D, d'autant que l'on joue sur 360°, avec une maniabilité fantastique. L'impression de profondeur est saisissante. Je rappelle que Typhon (le héros) se déplace à bord de son petit bateau dirigeable à la souris, qu'il reçoit du pouvoir concentré et des armes pour combattre toutes sorte de créatureset sauver l'Enfant. Un jeu déjà d'un certain âge qui n'a pas pris une ride, mais il paraît que l'air marin conserve.

GRAPHISME 16 • SON 13 • ANIMATION 17

VERDICT: 86%



Die Hard

Un casse mémorable, un ancien flic, un truand et sa bande, Activision nous emmène dans l'enfer d'une prise d'otages.

La nuit avant Noël, pendant la fête que donnait la Nakatomi Corp, un groupe de malfaiteurs menés par Hans Gruber fait irruption dans l'immeuble afin de s'emparer de bons au porteur, enfermés dans les coffres de la compagnie. Hans et sa bande n'ont qu'à percer les sept coffres et les 600 millions de dollars sont à eux.

Le plan est super mais, il y a un os pour Gruber! Un ancien flic de New York, un certain Mc Clane, qui était venu rendre visite à son ex-épouse, s'est perdu dans l'immeuble. C'est le seul capable d'affronter Gruber. Il doit trouver les bandits, les anéantir et sauver l'argent. L'action se situe entre le 32ème et le 40ème étage. Chaque niveau est un dédale de pièces et de couloirs. Heureusement, des plans sont disséminés un peu partout pour vous permettre de vous diriger. Chaque fois que Mc Clane prend un coup, son état de santé s'altère. A tout moment, des terroristes peuvent surgir! Mc Clane peut les affronter à mains nues ou armé. Après le combat, il peut fouiller sa victime pour récupérer soit des armes, soit des symboles qui lui permettront d'augmenter sa vitalité. Mc Clane doit aussi se méfier de Karl, le second de Gruber ainsi que de Tony, le frère de Gruber. Mais c'est l'ultime combat avec le chef de la bande qui sera décisif. Ce dernier a pris en otage la femme de Mc Clane, qui doit agir vite s'il veut la délivrer.

Autre ennemi toujours présent mais invisible: la montre! Mc Clane n'a que 20 minutes pour agir et pendant ce temps, les bandits percent les coffres!

PC **79%**

Une série d'images digitalisées d'une qualité tout à fait satisfaisante présente le jeu. On se retrouve ensuite dans des couloirs froids et glacés. Des portes d'accès, des meubles, des plantes vertes, des classeurs métalliques, des panneaux aux murs, c'est l'environnement des immeubles de bureaux. Contraste réussi entre le décor en 3D précis mais sans floritures et les personnages bien dessinés et super bien animés. Toutes les informations de conduite du jeux sont claires, ligne de vie, état des coffres, armes, symboles, montre, tout est clair et bien placé.

Prix environ 270 F

Jeff

GRAPHISME 17
SON 14
ANIMATION 17

DISPONIBLE SUR ST
PRIX: environ 270 F

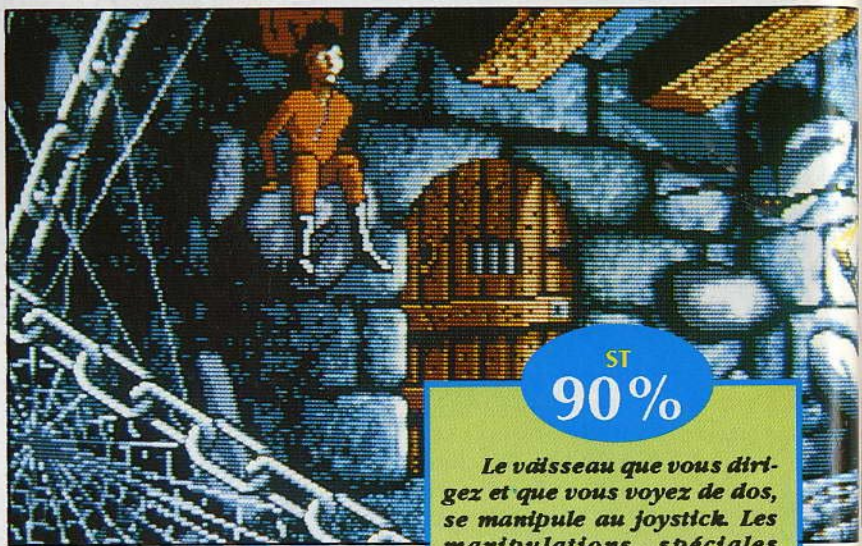
MEGASTAR joystick



Combats dans l'espace, tirs sur des météorties, destructions d'ennemis, conversations avec des Phoniens: ça c'passe com' ça chez Microïds!

Eagle's Rider





Année: 7014. Vous: capitaine Steve Jordan, vous êtes évadé de la planète Proxima XI. Les humano-cyborg, avec qui nous sommes en guerre depuis 263 ans, ont pratiquement envahi tous les systèmes solaire. Seuls quelques uns restent encore aux mains des humains. Votre but: à bord de l'Eagle, vaisseau de combat hyper-performant, volé lors de votre évasion, vous allez devoir trouver les coordonnées de la planète-mère, siège du cerveau cyborg, et la détruire. Pour cela, il vous faudra découvrir les neuf stations long-courriers où vous pourrez questionner pas moins de trente et un extra-terrestres. Voilà en gros le planning de votre journée. A part ça il fait beau dans l'espace intergalactique, les conditions météo sont bonnes pour le voyage. Pensez à faire le plein de cristaux que vous rencontrerez sur votre route (ça correspond plus ou moins au plein de super sans plomb). Faites gaffe aux trous noirs et aux orages magnétiques. Bonne route dans l'espaaaaaaace frontière de l'infini.

Artemus

CPC 91 %

Un graphisme étonnant pour cette bécane, et une animation à faire pâlir un ST. A croire que ce jeu a été fait pour le CPC. Un effort aussi pour le son, où l'on entend autre chose que «prout prout». En effet, il y a aussi «bililip bililip». Le jeu est rapide, en 3D, maniable, les monstres sont bien dessinés pour les capacités de la machine.

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	17

ST 90 %

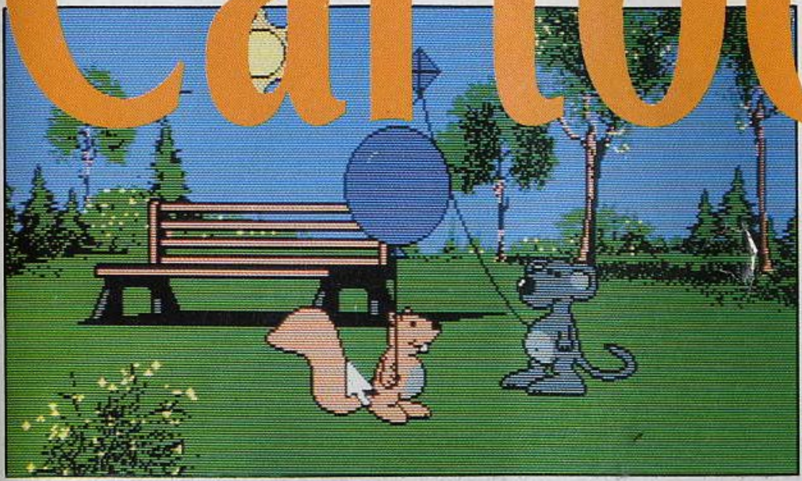
Le vaisseau que vous dirigez et que vous voyez de dos, se manipule au joystick. Les manipulations spéciales (demi-tour, booster, looping et freins) se font au clavier. Les graphismes sont particulièrement bien réalisés. L'animation dans l'espace (vous voyez les météorites vous foncer dessus) est rapide et fluide. C'est un jeu de batailles et d'aventures dans l'espace où vous devez calculer, noter, réfléchir et éviter les pièges des réponses et indications qui vous seront données pour réussir votre mission.

Une excellente réalisation, et une complexité qui ne décevra personne. C'est du beau travail, j' vous l'dit!

GRAPHISME	17
SON	14
ANIMATION	16

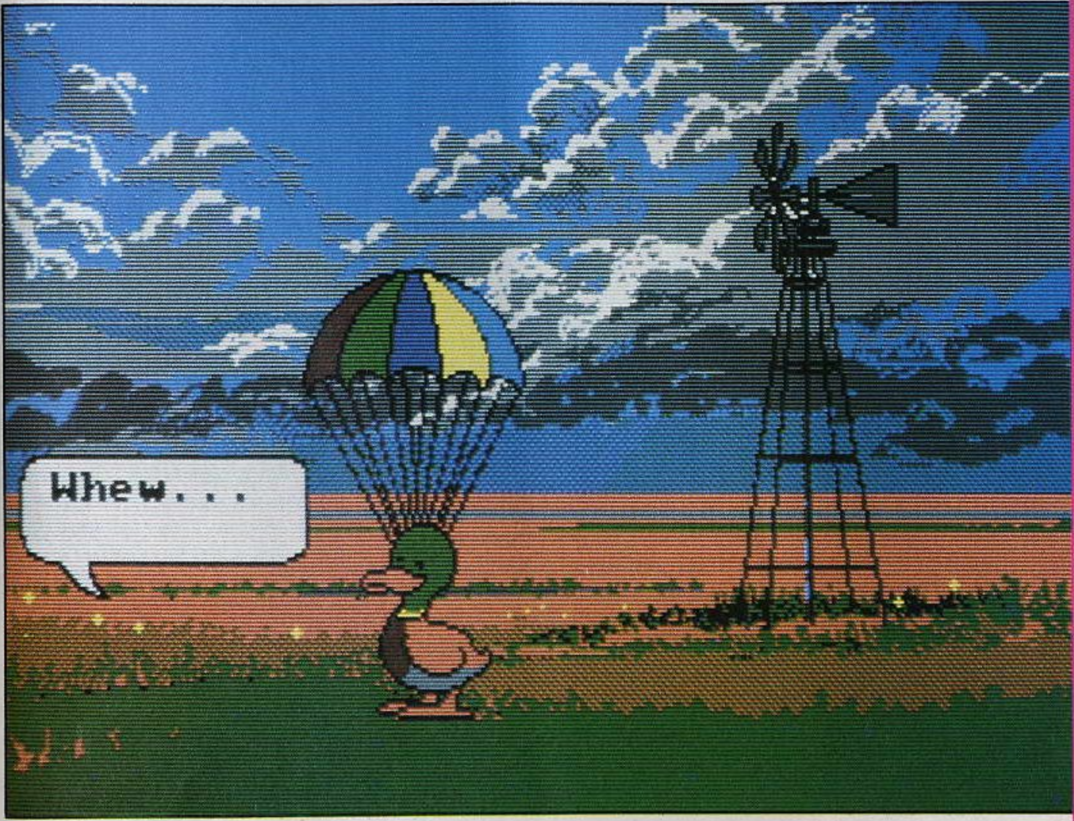
BIENTOT DISPONIBLE SUR CPC DISK ET K7
PRIX :sur ST environ 240 F, 140 F sur CPC K7 et 190 F sur CPC DISK

Cartooners



Edité par Electronics Arts, Cartooners va faire de vous le roi des animateurs

MEGASTAR joystick



PC
95 %

Cartooners vous fait retomber en enfance avec plaisir. Il vous permet de réaliser hyper-facilement de superbes dessins animés. Le principe est simple, un catalogue de décors, sortis tout droit des Tex Avery ou Bugs Bunny, un catalogue de personnages du même acabit, et un catalogue de musiquettes entraînantes. Et maintenant, à vous de jouer, plantez le décor, choisissez un personnage, placez le personnage et choisissez son action. Et là, en avant pour l'enregistrement, si vous avez choisi le canard et la position vol vers la droite, ça aura pour effet de faire voleter le canard avec tous les mouvements nécessaires. Ensuite passez au personnage suivant, rembobinez et procédez de la même manière. Et ainsi de suite. A la fin vous aurez une multitude de choses se déplaçant en même temps à l'écran. Il ne vous reste plus qu'à ajouter les bulles de dialogue et la musique et le tour est joué. Il faut alors enregistrer votre œuvre pour pouvoir la rejouer plus tard. Modifier? Aussi facile que de créer. L'interface est super simple, du type menus. Cartooners, c'est génial

Duy Minh

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	18

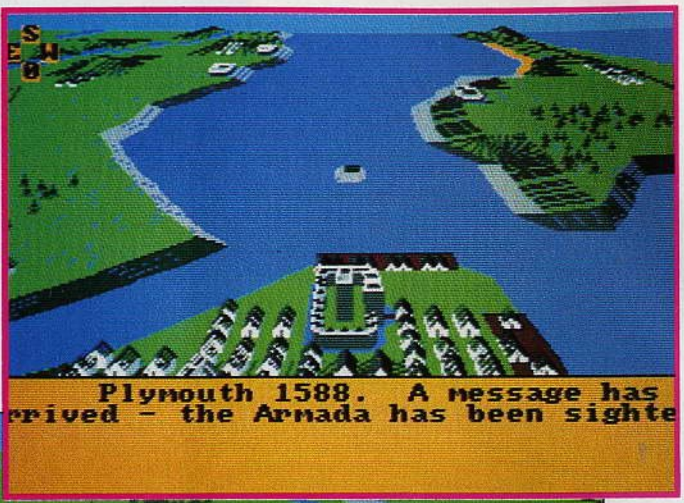
PRIX: eniron 400 F

En un mot comme en cent, ce jeu vous permettra d'assister à une projection privée de cartoons, en français on dit des seins animés, ou de créer vos propres cartoons à partir d'une librairie d'acteurs et de paysages intégrée dans le programme. Un jeu fort intéressant si vous en avez marre des niais dessins animés que diffuse abondamment votre téléviseur et qui devrait développer votre sens de la narration, pas le téléviseur, le jeu. Créez vous-même vos histoires, vous pouvez même rajouter des bulles pour faire vivre le dialogue.

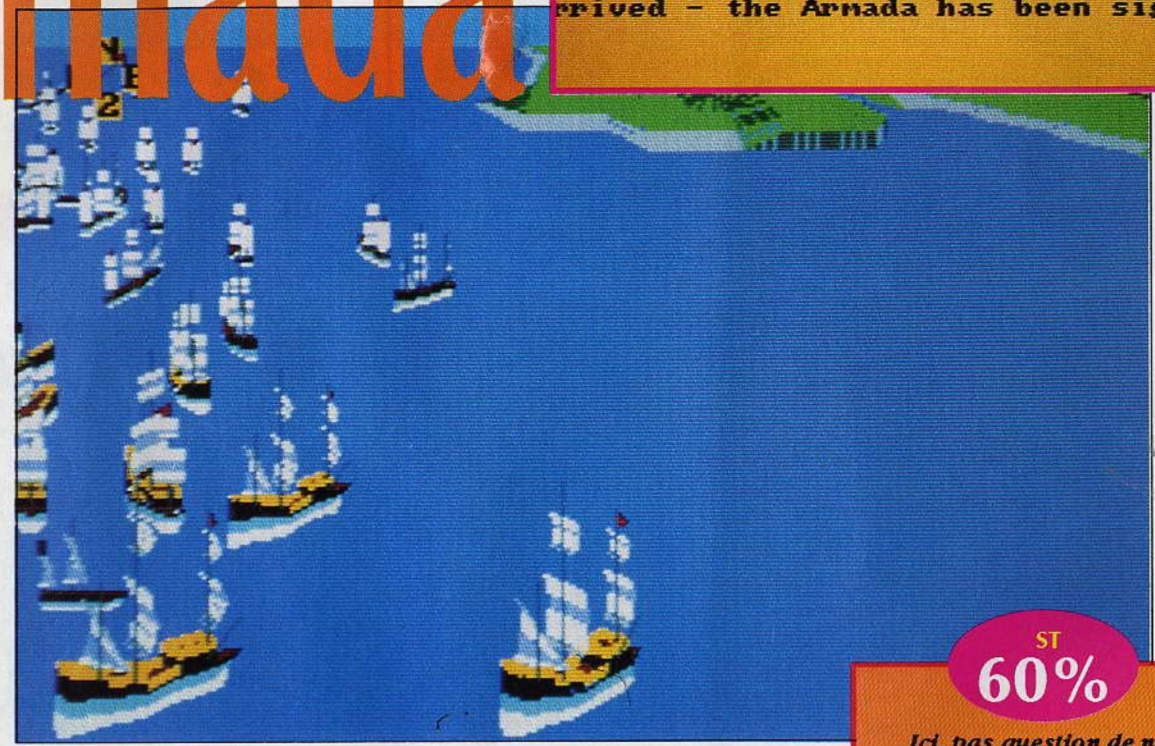


tests

ARC s'embarque sur des carraques pour vous faire revivre le triste sort de l'Invincible Armada, orgueilleuse flotte qui devait envahir la perfide Albion.



Armada



Nous sommes en 1588 et la superpuissance de l'époque est l'Espagne. Personne ne pouvait s'opposer à elle, ni sur terre ni sur mer. Pourtant, son orgueilleuse flotte, nommée l'Invincible Armada, dût s'incliner devant la flotte anglaise et tous les espoirs espagnols d'invasion de l'Angleterre s'envolèrent en fumée. Armada vous propose de prendre la place du Duc de Medina Sidinia, qui commandait l'Armada, et d'essayer de faire mentir l'histoire en écrasant ces perfides anglais, ou de jouer Lord Howard et de donner, comme de juste, une leçon à ces espagnols hautains qui se croient les maîtres du monde. Alors, mettez les voiles et en route pour le 19ème siècle.

Duy Minh

AMIGA
60%

Armada reprend un système de jeu déjà utilisé pour des wargames sur terre, Austerlitz et Waterloo. Il s'agit simplement d'être à la place du commandant en chef, et de donner des ordres par sa bouche. «ORDONNEZ A DRAKE DE NAVIGUER VERS PLYMOUTH» est un exemple d'ordre. Comme je l'ai déjà dit, c'est un système qui privilégie le réalisme mais très lourd pour le joueur. Il faut être persévérant, attentif, et noter de nombreuses choses pour pouvoir maîtriser la situation. De plus, la vitesse de visualisation est faible. La réalisation est bonne mais c'est tout de même réservé à des spécialistes avertis.

Duy Minh

GRAPHISME 15
SON non significatif
ANIMATION 10

ST
60%

Ici, pas question de ne pas avoir de graphismes, comme c'est trop souvent le cas dans ce type de jeu. Tous les mouvements des diverses flottes sont traduits directement à l'écran. La représentation graphique est d'ailleurs très importante puisque tout est représenté en fractales, aussi bien les vaisseaux que les côtes anglaises proches, ce qui a une fâcheuse tendance à ralentir l'affichage écran (il est vrai que dans un Wargame, la vitesse n'est pas très importante). Pour déplacer votre flotte, inutile d'essayer d'utiliser le joystick ou la souris, puisque tous vos ordres seront introduits par le biais du clavier. Ce wargame est beau et bien réalisé: il ravira tous les fanas (anglophiles) du genre, les autres pourront passer leur chemin.

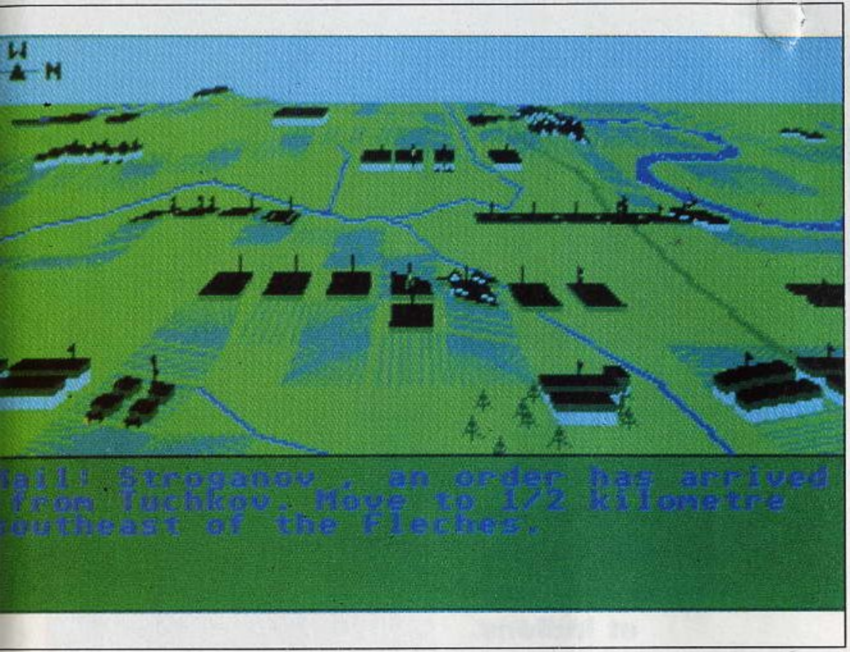
J.M. Destroy

GRAPHISME 16
SON non significatif
ANIM non significative

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : sur AMIGA environ 329 F, sur ST environ 320 F

Borodino

Borodino est le premier d'une série de jeux de stratégie militaire (Wargames) développés par Arc, qui vous permettent de changer le cours de l'histoire.



D'un concept assez nouveau dans les Wargames, ce jeu vous permettra de vous retrouver dans la peau de Napoléon, ou dans celle du commandant en chef des armées Russes: le commandant Kutusov, ou dans celle des deux, ou encore dans aucune des deux (l'ordinateur se chargeant alors de tout). L'action se déroule en 1812 en Russie. Napoléon, dans sa recherche du gigantisme, décide d'attaquer le Tsar Alexandre. A la veille de la bataille, Napoléon rassembla plus de 675 000 hommes. Les Russes n'en disposaient que de 175 000 (si l'on peut dire). Le 7 septembre, la bataille éclata et Napoléon reçut une de ses pires raclées. A vous de changer le cours de l'histoire, grâce à votre sens de la stratégie.

ST
72%

Ce jeu peut se jouer seul ou à deux, ce qui est assez original pour un Wargame. Les ordres entrés au clavier et en anglais sont distribués par la suite aux subalternes d'une manière très hiérarchique, puisque le commandant donne ses ordres aux commandants de corps qui les donnent, à leur tour, aux généraux divisionnaires et ainsi de suite jusqu'aux pauvres petits soldats qui vont se faire catapulter la tête sur le champ de bataille. Comme dans toute cette série de jeux de stratégie militaire, la représentation graphique est fractale, ce qui a pour intérêt de rendre le jeu très agréable à l'oeil. En bref et pour conclure, Borodino est un jeu très complexe qui dure au minimum 5 heures, à conseiller aux inconditionnels...

J.M. Destroy

GRAPHISME 16
SON non significatif
ANIM non significative

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC
PRIX : environ 320 F

ST

Gladiators

EDITEUR : INTERCEPTOR GROUP.
Testé par J.M. Destroy. PRIX : environ 200f.
Dèja testé sur Amiga dans Joystick n°2.

Gladiators est un jeu de combat dans la plus pure tradition de Barbarian (celui de Palace Software). Dans l'arène, armé de votre bouclier et de votre épée, vous devez combattre un assortiment assez varié d'adversaires, 6 coups suffisent pour les descendre. Les graphismes sont soignés, l'animation fluide bien qu'assez lente. Il est dommage que Spartacus (c'est vous) réponde assez mal aux commandes, que vous lui transmettez par l'intermédiaire du joystick. Le soft en lui-même est bien fini et agréable à voir. Un jeu sympathique mais qui lasse très rapidement.

GRAPHISME: 15 • ANIMATION: 16 • SON: 13

VERDICT : 74%



PC

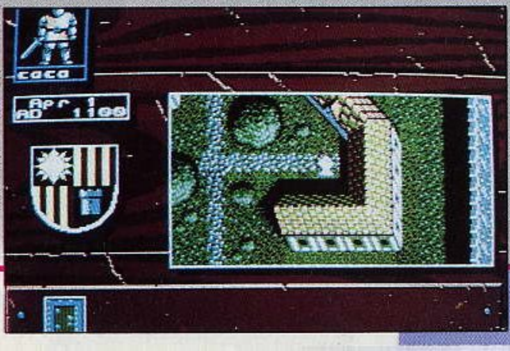
Knights of Legend

EDITEUR : ORIGIN
Testé par Jeff. PRIX : non communiqué
Disponible sur PC uniquement.

Choisissez votre race, votre sexe, votre classe, et complétez le tout par une petite icône qui sera votre image. Lorsque le jeu démarre, vous êtes dans une échoppe. Une fois sorti de la boutique, la ville s'ouvre à vous. Promenez-vous, rencontrez des gens, parlez avec eux, etc. La porte de la cité dépassée, vous êtes dans le désert. En tout, 36 combats et 24 poursuites différentes s'offrent à vous. Ce jeu de stratégie mêle l'action et la réflexion. 6 disquettes à mettre en œuvre, c'est un peu trop, mais le scénario est sympa! Les icônes vous indiquent toutes les actions à entreprendre. Le graphisme est sobre mais assez bien exploité. Une notice fort documentée vous aidera à vous en sortir (si vous entendez l'anglais). Une carte vous est fournie pour vous aider dans vos déplacements.

GRAPHISME : 15 • SON : 10

VERDICT: 70%

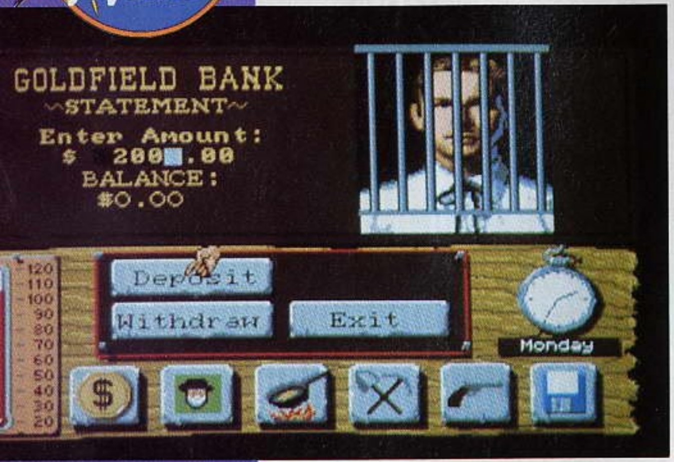


Lost Dutchman Mine





MEGASTAR joystick



Magnétic Images vous offre le grand retour de la ruée vers l'or, avec colts, mulets, désert, cow-boys et indiens. Tintintiiiiin.

Vous incarnez un petit chercheur d'or ambitieux, perdu dans une petite ville au beau milieu du désert. Avec 200 dollars en poche vous allez devoir vous démerder pour survivre, et devenir riche. Pour se faire des tunes, vous pouvez aller au saloon et jouer au poker, ou aller directement au bord de la rivière, dans le désert, pour chercher de l'or. Au préalable il faudra tout de même passer chez le quincaillier vous acheter du matériel, et c'est parti pour la grande aventure. Vous pourrez allez chez un expert pour changer votre or en pognon, puis le déposer à la banque. Votre but final est de trouver la bonne mine parmi la centaine proposée, et devenir le chercheur d'or le plus riche du pays. Cela va évidemment créer de la jalousie, et vous aurez souvent besoin de vous battre pour garder votre bien. C'est pas une vie qu'cette vie nom de dieu!

Artemus

ST 90 %

La version ST ressemble comme deux gouttes d'eau à la version Amiga. La musique du générique est pourtant meilleure. Petit détail, le chercheur d'or, a une démarche un peu moins rapide que sur l'autre standard. Enfin, rassurez vous, c'est quand même très sympa. N'oubliez pas de trouver les mines, ne vous perdez pas dedans, trouvez de l'or, rentrez avant la nuit et prenez toutes vos précautions quant aux provisions. Hasta luego amigos!

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	16

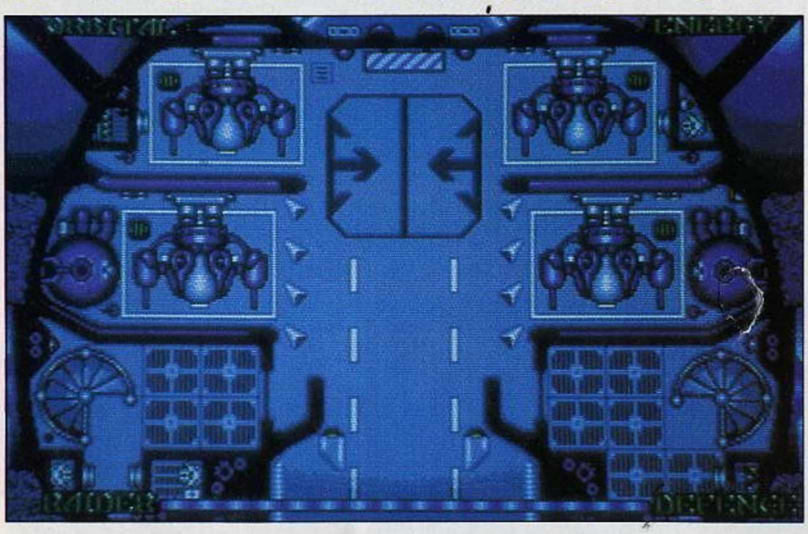
AMIGA 88 %

Se jouant à la souris et au joystick, vous promenez votre petit bonhomme de héros à travers le village (au joy), vous le ferez pénétrer dans différentes baraques et il pourra faire des actions à la souris. Bien animé, vous le verrez marcher de profil dans le village ou dans quelques scènes rapprochées (rivière, mine etc) et vous verrez tous les déserts de haut avec un petit carré le représentant. Vous entendrez une musique style «l'Arnaque» au début du jeu et dans le saloon. Nourrissez-le bien, donnez-lui de l'eau, il risque de vite tomber en carafe, vu la chaleur du désert. Partie arcade dans le désert où le héros pourra se battre contre des bandits (vu du bandit et d'un viseur dirigé à la souris) avec lesquels il pourra se faire du pognon s'ils sont recherchés. Partie arcade aussi, au bord de la rivière, où il pourra pêcher en chopant les poissons avec son hameçon. Un jeu très complet où arcade, aventure et réflexion s'allient parfaitement.

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	15

DISPO SUR ST, AMIGA ET BIENTOT SUR PC
PRIX : environ 250 F sur ST et AMIGA

Hell Raider



ARC vous emmène sur d'autres mondes, pas aussi terribles que ça!

Votre mission: récupérer tous les diamants abandonnés sur certaines planètes de votre système solaire. Comme de bien entendu, les choses ne se feront pas toutes seules, puisque sur chacun des mondes que vous devez visiter, des forces hostiles essayeront d'enrayer votre quête.

J.M Destroy

AMIGA 65 %

Hellraider est un shoot-them up spatial dans lequel vous contrôlez le vaisseau mère et votre but est de ramasser des pierres précieuses pour remplir vos soutes, avec accessoirement le souci de ne pas vous faire réduire en charpie par les vaisseaux de l'empire qui contrôlent la planète. Vous disposez pour cela de 7 canons répartis sur la circonférence du vaisseau, qui est lourd et pas très maniable, ce n'est d'ailleurs pas sa vocation. Vous pouvez aussi prendre un des quatre chasseurs d'attaque dont dispose le vaisseau. Là, ça devient plus intéressant, vous devez protéger le vaisseau mère de toutes les attaques et votre petit chasseur est bien maniable. Le scrolling multi-directionnel est joli et l'ensemble du jeu est bien réalisé, mais on se sent à l'étroit dans l'écran de jeu, les ennemis entrent et sortent à une vitesse éclair. Au premier niveau ça va, on s'en sort, mais après c'est dur, on ne peut rien prévoir.

Duy Minh

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	15

ST 65 %

Le jeu se déroule dans un écran réduit au tiers de ses proportions habituelles, suivant un scrolling multi-directionnel. Vous devez donc éviter les tirs de vos adversaires, mais il faut également vous méfier du relief des planètes, qui prend souvent en traître. Le son digitalisé lors de la présentation laisse place à un petit "bzziouuuu" en guise de bruitage durant le jeu. Si Hellraider ne passionnera pas les foules pendant des décennies, il n'en demeure pas moins que sa réalisation est honnête, mais ça reste tout de même un "petit soft".

J.M Destroy

GRAPHISME	13
SON	13
ANIMATION	12

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX :environ 199 F

C 64

Blue Angels

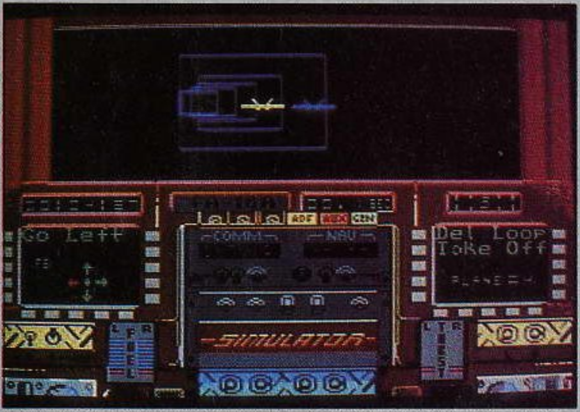
EDITEUR: ACCOLADE

Testé sur C64 par Bô TGV - PRIX: environ 180f
Déjà testé sur PC dans JOYSTICK N°2

C'est d'un gai, je vous dis pas, un mélange de Star Wars (pour le fil de fer) et de Powerdrome (pour le tunnel). On peut néanmoins s'entraîner ou bien assister en spectateur (en fait en passager) à des exhibitions. La fenêtre se divise en deux moitiés horizontales. En bas, le tunnel, rapide mais franchement sinistre. En haut, un horizon de nuages moutonnants et l'avion du leader, vraiment cloué tellement il est fixe. C'est tout juste si l'horizon bascule parfois.

GRAPHISME: 12 • ANIMATION: 12 • SON: 14

VERDICT: 65 %



ST

Table Tennis Simulator

EDITEUR: STARBYTE SOFTWARE

Testé sur ST par DUY MINH - Prix indicatif : 200F
Déjà testé sur AMIGA dans JOYSTICK N°2

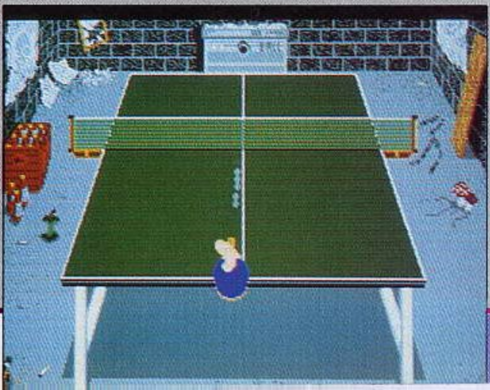
En sueur, vous écartez rageusement la mèche de cheveux qui vous tombe devant les yeux et vous vous préparez à recevoir le service que Ding Dong est en train de concocter de l'autre côté de la table.

On retrouve une simulation de tennis de table honnête, avec des effets de balle bien rendus (lift, coupé) mais un réalisme de contrôle de raquette insuffisant, position automatique sur la trajectoire de balle, impossibilité de se déplacer d'avant en arrière par rapport à la table. Table Tennis Simulator propose 20 adversaires aux styles différents et un choix de types de raquettes, un mode entraînement machine et un mode tournoi.

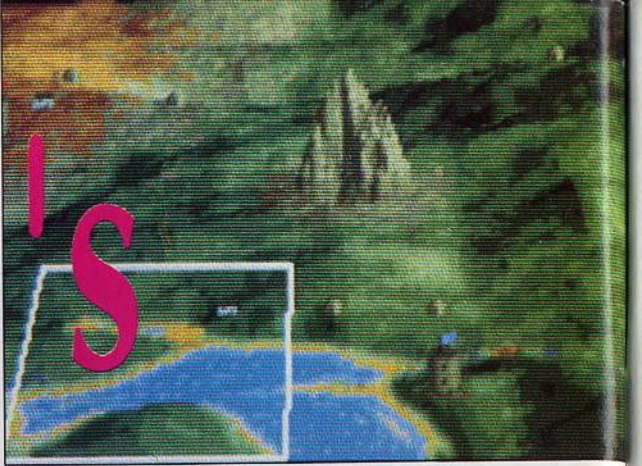
GRAPHISME: 11 • ANIMATION: 15 • SON: 11

VERDICT: 50%

Attention, TABLE TENNIS tourne sur ST mais pas sur STE.

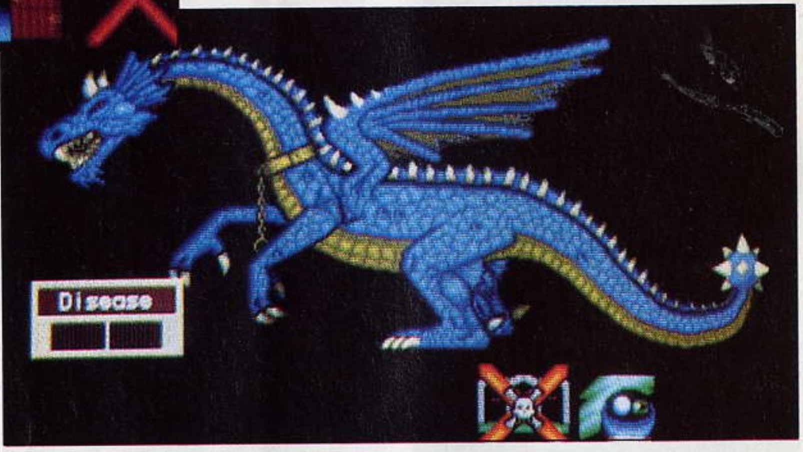


Dragon's Breath





Palace Software vous entraine dans une aventure, où le rêve devient presque réalité



Anréa est un pays médiéval dans lequel vous possédez un château. Deux autres personnes en détiennent autant, incarnés par des joueurs ou par l'ordinateur. Vous êtes pourvu, en début de jeu, d'un dragon (mignon tout plein), et d'une vingtaine d'œufs que vous devrez faire éclore, soit patiemment soit artificiellement, pour augmenter votre force de frappe. La stratégie de Dragon's Breath ressemble un peu à celle de Populous: vous devez conquérir des villages pour leur mettre des taxes sur le dos et vous faire du pognon. Le but étant de retrouver les trois morceaux d'un talisman dispersés dans le pays afin d'accéder à l'immortalité (si si), vous devrez attaquer et soumettre autant de villages qu'il sera nécessaire pour retrouver ces morceaux. La magie rentre aussi en ligne de compte, et vous pourrez concocter quelques potions dans votre laboratoire afin de trouver différents sorts à infliger aux villageois conquis, mais attention aux mauvaises manipulations de produits inconnus, ça risque d'exBAOUM! Ah crotte! Une dernière chose: sans votre dragon, vous ne pourrez plus conquérir quoi que ce soit, et lorsque vous aurez mis la main sur un village possédant un morceau du talisman, votre dragon devra rester sur place en gardien. Mais un barbare sillonne le pays et tue systématiquement les dragons qu'il croise. La brute! Soyez fin joueur et préparez vos arrières.

AMIGA
92 %

Dragon's Breath est pourvu de graphismes superbes et d'une excellente bande son, qui crée une ambiance médiévale envoûtante. Uniquement à la souris et en cliquant sur des icônes, chaque joueur peut faire autant d'actions qu'il le désire, et passer la main au suivant à n'importe quel moment, sous entendu que lorsqu'il arrête de jouer, un mois s'est écoulé. Un grimoire est livré avec le soft, où vous pourrez vous-même inscrire les potions magiques que vous aurez découvert. Et vous pourrez consulter un autre grand livre, dans le jeu, à tout moment, qui vous donnera quelques indications et quelques nouvelles (bonjour!). Un jeu prenant où le temps joue avec et contre vous, et qui demande beaucoup de réflexion et pas mal de lucidité.

Artemus

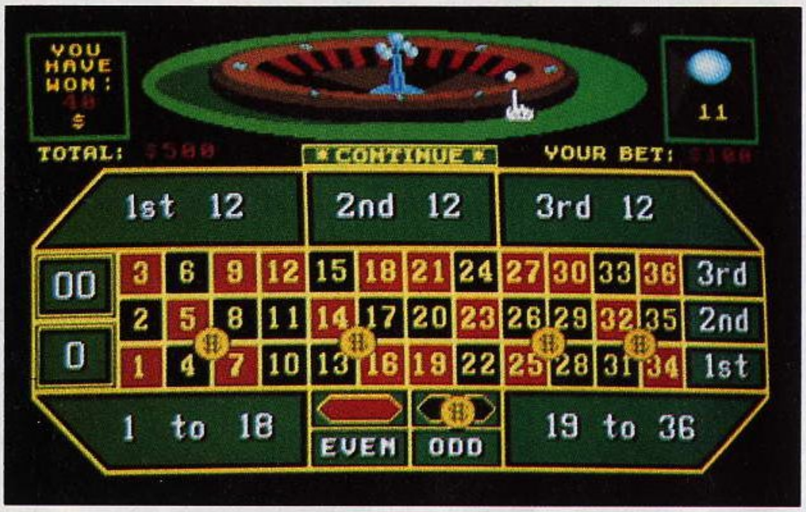
GRAPHISME	19
SON	17
ANIMATION	12

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : environ 250 F



Vegas Gambler

Jouez aux plus vieux jeux d'argent du monde, avec California Games évidemment.



Avec cinq cent dollars en poche, vous pourrez jouez: A la roulette, tapis vert vu de haut, roulette apparaissant en haut de l'écran. Une fois la mise choisie, rien ne va plus mesdames et messieurs! Les jeux sont faits!

Au poker: les cinq cartes en face de vous, vous pouvez miser jusqu'à cinq dollars et vous augmentez votre mise selon les combinaisons gagnantes (une paire: vous gagnez votre mise, une double paire: vous la doublez, un brelan: vous la triplez, etc).

Au black Jack: ne faites pas plus de vingt et un avec vos cartes, et gagnez beaucoup ou perdez tout.

Au slots: ou Jackpot pour les intimes, trois rouleaux, cinq dollars maxi de mise et possibilité de jouer sur les trois rangées selon l'argent introduit dans la machine.

AMIGA
92%

Une très belle réalisation pour trois des quatre jeux (le black jack est moins beau que les autres) avec un graphisme réaliste. Se jouant seul et à la souris, ces jeux sont prenants et vous offrent une ambiance proche de la réalité. Ca sent la fumée, l'alcool, les femmes, l'angoisse, le flingue collé sur la nuque. Pour les amateurs du genre, c'est un jeu à posséder rapidement, avant qu'il ne vous possède lui-même. Hé bé bé.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	15

BIENTOT DISPONIBLE SUR ST
PRIX : environ 200 F

PC

After Burner

EDITEUR : SEGA

Testé par Jeff - PRIX: environ 250f
DEéjà testé sur AMIGA dans JOYSTICK HEBDO N°21, sur CPC dans JOYSTICK HEBDO N°12, sur ST dans JOYSTICK HEBDO N°6.

Casque et masque à oxygène bouclés, vous voici au commande d'un f14 catapulté du porte-avions SEGA Enterprise. Pas le temps de vous endormir, des nuées de zincs vous assaillent de toutes part, et faut pas mollir, ça va très vite. L'armement est complet, mais le carburant s'épuise et il faut ravitailler en vol, manoeuvre délicate s'il en est.

C'est pas un simu super dément, mais c'est amusant. La philosophie est, le combat aérien, et, on rentre directement dedans. L'animation est bien mais les paysages sont un peu fades, peut mieux faire.

GRAPHISME: 15 • SON: 12 • ANIMATION: 16

VERDICT: 77%



PC

Stunt Car Racer

EDITEUR : MICRO STYLE

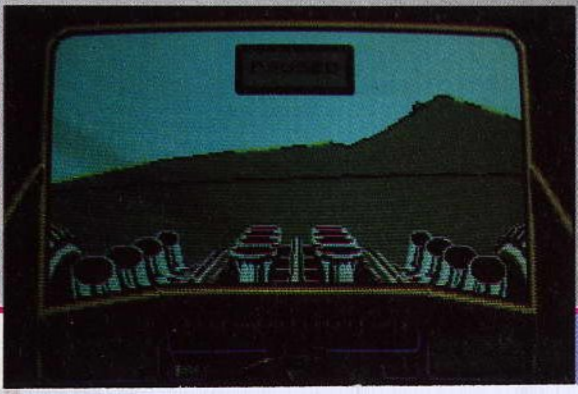
Testé par Jeff - PRIX: environ 259F
Déjà testé sur AMIGA dans JOYSTICK N°1
Disponible sur AMIGA et C64

Choix du circuit, mise en route de l'engin, drop sur la piste, les amortisseurs en prennent un coup, allumage du turbo, et c'est parti ! C'est assez saisissant, on s'y croirait. Tremplin, gaz à fond, et c'est le bond dans les airs. Si vous avez mal calculé la puissance ou si vous perdez l'alignement... c'est le casse gueule monumental avec la fumée et tout. On peut visualiser son circuit en une espèce de 3D un peu saccadée.

Bien que le mode EGA n'offre pas un choix dément dans les coloris, le jeu reste tout de même très attractif. J'aime bien, ça ressemble au grand huit de mon enfance. Eh oui ma pauv' dame, ça nous rajeunit pas !

SON: 12 • GRAPHISME: 17 • ANIMATION: 17

VERDICT : 80%



COME BACK

Tempest







Bon sang de bon sang, tour de contrôle, répondez! Ici Desangles! Je suis tout seul face à des crétins qui détestent les vieux jeux! Que faire? 800 pieds!

L'histoire a débuté voici quelques mois, lorsque Lode Runner a failli sortir sur ST et Amiga (il est retardé, d'ailleurs). Une petite partie de l'équipe (tout le monde sauf moi) pensait qu'il était inutile de sortir un Lode Runner sans l'améliorer, sans rajouter des sons digitalisés et autres effets de couleurs. La majorité (moi tout seul) de l'équipe pensait cependant que justement, c'était pas un produit normal, qu'on ne pouvait pas jouer à Lode Runner de nos jours si ce n'était pour la nostalgie. Comme le débat traînait en longueur, j'ai décidé de faire les articles sur les vieux jeux moi-même.

Ce débat, en fait, est à rapprocher d'un autre qui fait rage à la télévision et dans les cours de justice: la colorisation des films. Doit-on, oui ou non, colorier ce qui a été tourné en main de maître en noir et blanc? Doit-on regarder Lon Chaney avec une tête rose pastel et des complets bleuâtres? Doit-on, pour que le public accepte de le regarder, peindre les murs de Casablanca en jaune pisseux? Naturellement, les deux écoles s'affrontent: l'une, pour le respect de l'oeuvre, l'autre, pour la diffusion grand public à n'importe quel prix. Personnellement, je trouve que rajouter des couleurs fluos à la Joconde pour qu'elle soit plus présentable n'arrangerait rien.

C'est pourquoi je pense (moi je, et à titre personnel de mon individu propre) que les vieux dinosaures de l'informatique, comme Lode Runner, comme le Tempest qui nous concerne aujourd'hui, doivent être considérés comme des oeuvres d'art anciennes, et à ce titre, doivent être respectés.

Tempest, c'est un jeu qui est sorti il y a près de dix ans, sur machines d'arcade et sur consoles. C'était le premier jeu qui utilisait la 3D fil de fer. Le premier! Et pour une fois, Atari est d'accord avec moi puisque c'est dans une version strictement identique à l'original qu'ils ressortent ce produit sur ST. Alors autant prévenir tout de suite: si vous avez plus de 25 ans, ça vous branchera sûrement, pour peu que comme moi vous ayez dépensé des kilos de brouzoufs dans Tempest à l'époque. Et dans ce cas je n'ai même pas besoin de vous raconter le jeu, puisque vous le connaissez. Sinon, j'admets que c'est un vieux jeu et qu'on fait mieux aujourd'hui. C'est vrai. Mais encore une fois, jusqu'à preuve du contraire, le Beethoven original se vend mieux que les pseudo-réorchestrations qu'en font le Rondo Veneziano - qui sont forcément passagères, puisqu'en remettant un produit à la mode, on s'expose à passer de mode. Voilà: Tempest, c'est Beethoven, c'est la Joconde, c'est l'entrée du train en gare de la Ciotat, c'est Lascaux. On ne le notera donc pas, humbles humains que nous sommes, incapables d'appréhender un tel bloc de génie à l'état pur.

J'aimerais bien avoir votre avis, ceci dit. Ecrivez. On publiera les réactions intelligentes. ***Michel***

EDITEUR : ATARI ACTION GAMES
DISPONIBLE SUR ST
Prix : 200 F environ


TOWER OF BABEL
• Du jamais vu sur vos écrans
• Un incroyable jeu interactif de stratégie
• Des graphismes somptueux en 3D
• Un éditeur de tableaux et contrôle du jeu en temps réel
• Plus de 100 constructions
Disponible sur Atari ST et Amiga
MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris.
Tel: (1) 45 26 44 14
RAINBIRD



BONDISSEZ D'ILE EN ILE DANS LE JEU
D'ARCADE DE TAITO!
RAINBOW
ISLANDS
ENFILEZ VOUS CHAUSSURES MAGIQUES, ENTRAINEZ VOUS À LANCER DES ARCS-EN-CIEL ET AVENTUREZ VOUS DANS
L'ILE DE DOH.
ATTAQUEZ DOH, ALORS QU'IL VOUS ATTAQUE À GRANDS COUPS DE MITRAILLETTES. VOUS FERIEZ MIEUX D'ÊTRE
RAPIDE ... L'EAU MONTE!
IL N'Y A PEUT-ÊTRE QU'UN SEUL MOYEN DE VAINCRE LES CRÉATURES VICIEUSES DE
L'ILE DES INSECTES:
TROUVER LA COUPE DE LA DESTRUCTION ... IL FAUDRA QUE VOUS SOYEZ VRAIMENT HABILE AVEC VOS ARCS-EN-CIEL POUR SURMONTER LES
TERRIBLES COCCINELLES,
LES ARAIGNÉES, LES CHENILLES ET ... LA RUCHE TOUTE ENTIÈRE!
OH, NON,
SI SEULEMENT, JE POUVAIS RETOURNER VOIR LES ABEILLES! ELLES SONT JUSTE DE PETITS MONSTRES BOURDONNANTS COMPARÉES À CES TANKS, CES AVIONS ET HÉLICOS SUR
L'ILE DES COMBATS.
OUI, IL EST TEMPS DE BATTRE CES GARS À LEUR PROPRE JEU ET DE DÉCOLLER ... MAIS COMMENT FAIRE
POUR VOLER?
PROCHAIN ARRÊT –
L'ILE DES MONSTRES –
DÉCOUVREZ
MÊME
PASS
DES SOCIÉTÉS ET DES
VAMPIRES VOUS
TENT À DINER
TEMPS DE REPRENDRE
LA ROUTE!
TAITO
UN JEU ORIGINAL QUI VOUS PROPOSE
7
ILES À VISITER, REPRODUISANT FIDÈLEMENT LE "FUN" ET L'INCROYABLE JOUABILITÉ DU HIT D'ARCADE.
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675